SOMMARIO

Introduzione a Morrowind 1
Installazione del gioco 2
Menu principale 3
Controlli di gioco 4
La schermata di gioco 5
Uso dei menu 6
Menu Statistiche 7
Menu Inventario 8
Menu Magie 9
Menu Mappa 10
Creazione del personaggio 11
Razze 11
Attributi 14
Attributi derivati 15
Arti del combattimento 16
Arti magiche 16
Arti elusive 17
Classi 18
- Classi specializzate nel combattimento 19
- Classi specializzate nella magia 20
- Classi specializzate nelle arti dell'elusione 21

Segni zodiacali 22
Migliorare le abilità e avanzare di livello 23
Armi 24
Armature 25
Uso delle armi 26
Magia 27
- School of Conjuration [Scuola dell'Evocazione] 27
- School of Illusion [Scuola dell'Illusione] 27
- School of Destruction [Scuola della Distruzione] 28
- School of Restoration [Scuola della Guarigione] 29
- School of Mysticism [Scuola del Misticismo] 30
- School of Alteration [Scuola dell'Alterazione] 31

Abilities [Doni] Powers [Poteri] Diseases [Malattie] Spells [Incantesimi] 32
Oggetti magici 33
Pergamene magiche 34
Incantamento 35
Pozioni Alchemia 36
Furtività 37
Dialoghi 38
Libri Diario 40
Caricamento e salvataggioù 41
Menu opzioni 42
Preferenze 43
Riconoscimenti 44

SUPPORTO ON-LINE

Ubi soft offre diverse tipologie di supporto per i suoi prodotti software.
Una di queste è il nostro sito web:

http://www.ubisoft.it

Se riscontri un problema specifico, per il quale non trovi alcuna soluzione sul nostro sito, puoi sottoporci la questione inviandoci un'e-mail all'indirizzo:

hotline@ubisoft.it

ALTRE TIPOLOGIE DI SUPPORTO

Puoi contattare il Supporto Clienti Ubi Soft anche via telefono, fax o posta.
• Telefono 02-83 312 220
• Fax: 02-83 312 300
Orario: dal lunedì al venerdì dalle 14.30 alle 18.30
Ubi Soft Entertainment S.p.A.
C/o Ass. Tecnica
viale Cassala, 22
20143 Milano

© 2002 Bethesda Softworks Inc., a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Morrowind, Bethesda Softworks, ZeniMax and their respective logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the United States and/or other countries. All Rights Reserved. Distributed By Ubi Soft Entertainment

Uses Bink Video. Copyright © 1997-2001 by RAD Game Tools, Inc.

Portions of this software are included under license. © 1999 Numerical Design, Ltd.
All rights reserved.

AVVISO PER LA SALUTE E L'EPILESSIA

Una ridotta percentuale di individui può essere soggetta ad attacchi epilettici o perdita di conoscenza quando esposta a particolari schemi di luci lampeggianti, presenti anche nella vita di tutti i giorni, come quelli che si possono trovare in alcune immagini televisive e in alcuni videogiochi. Questi attacchi e la perdita di conoscenza si possono verificare anche in soggetti che non hanno mai sofferto di problemi di questo tipo.
Se voi o un qualunque membro della vostra famiglia avete mai mostrato sintomi collegabili all'epilessia quando esposti a luci lampeggianti, consultate il vostro medico prima di cominciare a giocare. In ogni caso, i genitori dovrebbero supervisionare l'uso del videogioco da parte dei loro figli. Se, mentre giocate, avvertite vertigini, visione distorta, tic muscolari o dell'occhio, perdita di conoscenza, disorientamento e qualsiasi tipo di movimento involontario o convulsione, SMETTETE IMMEDIATAMENTE DI GIOCARE E CONSULTATE IL VOSTRO MEDICO PRIMA DI RICOMINCIARE.
Per ridurre la possibilità dell'insorgere di questi sintomi, sedete sempre lontano dallo schermo, alla distanza massima consentita dai cavi; evitate di giocare se vi sentite stanchi, oppure se avete dormito poco; accertatevi che la stanza in cui intendete giocare sia ben illuminata; riposate per almeno 10 minuti dopo ogni ora di gioco. In questo modo, rilasserete occhi, collo, braccia e dita, e potrete riprendere a giocare con vostro pieno divertimento.

Introduzione a Morrowind

L'essenza di ogni gioco di ruolo della serie Elder Scrolls è semplice: permetterti di fare ciò che vuoi, divertendoti nel farlo. Enormi, dettagliati, aperti… sono i termini che spesso descrivono i mondi di Arena, di Daggerfall, e ora di Morrowind. Noi crediamo che un buon gioco di ruolo non dovrebbe porre limiti alle tue scelte, anche se sbagliate. Prova a giocare con un mago che indossa una pesante armatura: puoi farlo se vuoi, ma devi ricordarti che si tratta di una nuova abilità che deve essere appresa, sottraendo tempo ai tuoi studi magici.

Una delle prime domande che di solito i giocatori si pongono è: "cosa devo fare in questo gioco?". La nostra risposta, invariabilmente, è: "E tu cosa vorresti fare?" Vuoi essere un nobile cavaliere o un infido ladro? Vuoi essere amato? O vuoi essere temuto e rispettato? Preferisci lanciare incantesimi, brandire spade, o entrambi? Vuoi saccheggiare tombe e sotterranei? Diventare il capo di una gilda? Raccogliere informazioni su tutto e tutti? Quali che siano i tuoi desideri, qui ci sono un'infinità di cose da fare.

Ad un certo momento potresti trovarti nel mezzo di una pianura ad ammirare le stelle e le lune, o a nuotare nel Mare degli Spettri, ed un istante dopo dover scappare dai predoni o da uno squalo. Qualunque luogo in Morrowind può diventare improvvisamente pericoloso. Vvardenfell, la terra in cui è ambientato Morrowind, è un luogo geograficamente e culturalmente vario, dominato dalla Montagna Rossa, di origine vulcanica, e dalle terre desolate che la circondano. Incontrerai la popolazione dell'isola in una quantità di luoghi diversi, da piccoli villaggi di pescatori, a strane città le cui case sono ricavate da enormi corazze di insetti, a rifugi costruiti all'interno di funghi magici giganti, fino all'antica e maestosa città di Vivec.

Ovunque tu vada, incontrerai una quantità di eroi, criminali, eccentrici e persone comuni che tentano semplicemente di vivere la loro vita. Il modo in cui scegli di interagire con loro è totalmente libero, e il risultato è una esperienza di gioco unica e diversa da quella di chiunque altro. Fidati di loro, uccidi chi ti pare, ma sii pronto ad affrontare le conseguenze delle tue scelte.

Morrowind è piena di cose da fare… centinaia di cose. Nel corso dei tuoi sforzi per completare le missioni più impegnative, o mentre tenti di risalire la scala del potere all'interno di una fazione, non dimenticarti di abbandonare, di tanto in tanto, il sentiero battuto, per vedere cosa si cela dietro l'angolo. Oppure parla con le persone che incontri, per conoscere i loro problemi o accettare il loro aiuto. È in momenti come questi, e in migliaia di altre situazioni simili, che dimenticherai il mondo reale – a volte per più tempo di quanto credi – e ti perderai nel nostro. Forse, passerai questo tempo alla ricerca di un manufatto perduto che si dice sia celato in una tomba. Forse, invece, sceglierai di prendere parte a una guerra tra gilde rivali.

Non importa quali siano le tue preferenze, non esiste un modo giusto o sbagliato di giocare a Morrowind.

– Il team di Morrowind

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 1

SOMMARIO

Introduzione a Morrowind 1
Installazione del gioco 2
Menu principale 3
Controlli di gioco 4
La schermata di gioco 5
Uso dei menu 6
Menu Statistiche 7
Menu Inventario 8
Menu Magie 9
Menu Mappa 10
Creazione del personaggio 11
Razze 11
Attributi 14
Attributi derivati 15
Arti del combattimento 16
Arti magiche 16
Arti elusive 17
Classi 18
- Classi specializzate nel combattimento 19
- Classi specializzate nella magia 20
- Classi specializzate nelle arti dell'elusione 21

Segni zodiacali 22
Migliorare le abilità e avanzare di livello 23
Armi 24
Armature 25
Uso delle armi 26
Magia 27
- School of Conjuration [Scuola dell'Evocazione] 27
- School of Illusion [Scuola dell'Illusione] 27
- School of Destruction [Scuola della Distruzione] 28
- School of Restoration [Scuola della Guarigione] 29
- School of Mysticism [Scuola del Misticismo] 30
- School of Alteration [Scuola dell'Alterazione] 31

Abilities [Doni] Powers [Poteri] Diseases [Malattie] Spells [Incantesimi] 32
Oggetti magici 33
Pergamene magiche 34
Incantamento 35
Pozioni Alchemia 36
Furtività 37
Dialoghi 38
Libri Diario 40
Caricamento e salvataggioù 41
Menu opzioni 42
Preferenze 43
Riconoscimenti 44

SUPPORTO ON-LINE

Ubi soft offre diverse tipologie di supporto per i suoi prodotti software.
Una di queste è il nostro sito web:

http://www.ubisoft.it

Se riscontri un problema specifico, per il quale non trovi alcuna soluzione sul nostro sito, puoi sottoporci la questione inviandoci un'e-mail all'indirizzo:

hotline@ubisoft.it

ALTRE TIPOLOGIE DI SUPPORTO

Puoi contattare il Supporto Clienti Ubi Soft anche via telefono, fax o posta.
• Telefono 02-83 312 220
• Fax: 02-83 312 300
Orario: dal lunedì al venerdì dalle 14.30 alle 18.30
Ubi Soft Entertainment S.p.A.
C/o Ass. Tecnica
viale Cassala, 22
20143 Milano

© 2002 Bethesda Softworks Inc., a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Morrowind, Bethesda Softworks, ZeniMax and their respective logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the United States and/or other countries. All Rights Reserved. Distributed By Ubi Soft Entertainment

Uses Bink Video. Copyright © 1997-2001 by RAD Game Tools, Inc.

Portions of this software are included under license. © 1999 Numerical Design, Ltd.
All rights reserved.

INSTALLAZIONE DEL GIOCO

Inserisci il disco di gioco di MORROWIND e, se non parte automaticamente, lancia setup.exe. Segui le istruzioni a video per effettuare l'installazione. Non è necessario installare THE ELDER SCROLLS CONSTRUCTION SET per giocare a MORROWIND.

AVVIO DEL GIOCO

Dopo aver installato MORROWIND, lancialo dal menu Start di Windows, oppure fai doppio click sull'icona del desktop.

PLAY [Gioco]
Avvia il gioco

DATA FILES [File dati]
Qui puoi scegliere con quali plug-in giocare. I plug-in di ELDER SCROLLS (o file esp), che aggiungono nuovi contenuti all'universo di MORROWIND, vengono creati con THE ELDER SCROLLS CONSTRUCTION SET e possono essere scaricati da Internet, oppure creati da te.

Fai doppio click sui file per selezionarli o deselezionarli. Qui puoi anche vedere le tue partite salvate (file ess) e quali plug-in erano in uso quando il gioco è stato salvato. Facendo doppio click su una partita salvata, vengono automaticamente selezionati tutti i plug-in necessari.

I plug-in rappresentano cambiamenti temporanei nel gioco. Se, in qualsiasi momento, decidi di caricare una partita salvata senza i plug-in che erano in uso, tutti i cambiamenti introdotti da quei plug-in verranno annullati. I plug-in funzionano sia con partite nuove che con partite salvate.

OPTIONS [Opzioni]
Seleziona questa voce per modificare le opzioni video, come la scheda video da usare, la risoluzione e le dimensioni dello schermo. Se la tua scheda video supporta il pixel shading (come la NVIDIA GeForce3 o 4, o la ATI 8500), puoi attivare questa funzione.

ELDERSCROLLS.COM
Seleziona questa voce per visitare www.elderscrolls.com, vedere cosa c'è di nuovo ed unirti alla comunità.

TECHNICAL SUPPORT [Supporto tecnico]
Apre la finestra di Supporto Tecnico che visualizza diversi diagnostici sul tuo sistema. Se ti trovi in condizione di dover ricorrere al supporto tecnico, questi dati ti saranno utili.

UNINSTALL [Disinstallazione]
Questa opzione ti permettere di rimuovere o modificare l'installazione di MORROWIND. Se MORROWIND non è installato, non puoi usare THE ELDER SCROLLS CONSTRUCTION SET.

EXIT [Esci]
Esce dal gioco.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 2

MENU PRINCIPALE

NEW [Nuovo]
Inizia una nuova partita di MORROWIND.

LOAD [Carica]
Permette di giocare una partita salvata in precedenza.

OPTIONS [Opzioni]
Accede al Menu Opzioni dal quale è possibile modificare video, audio, controlli e preferenze. Vedi pag. 42.

CREDITS [Riconoscimenti]
Il team che ha creato MORROWIND.

EXIT [Esci]
Esce dal gioco.

Nel corso del gioco sono disponibili le seguenti voci aggiuntive:

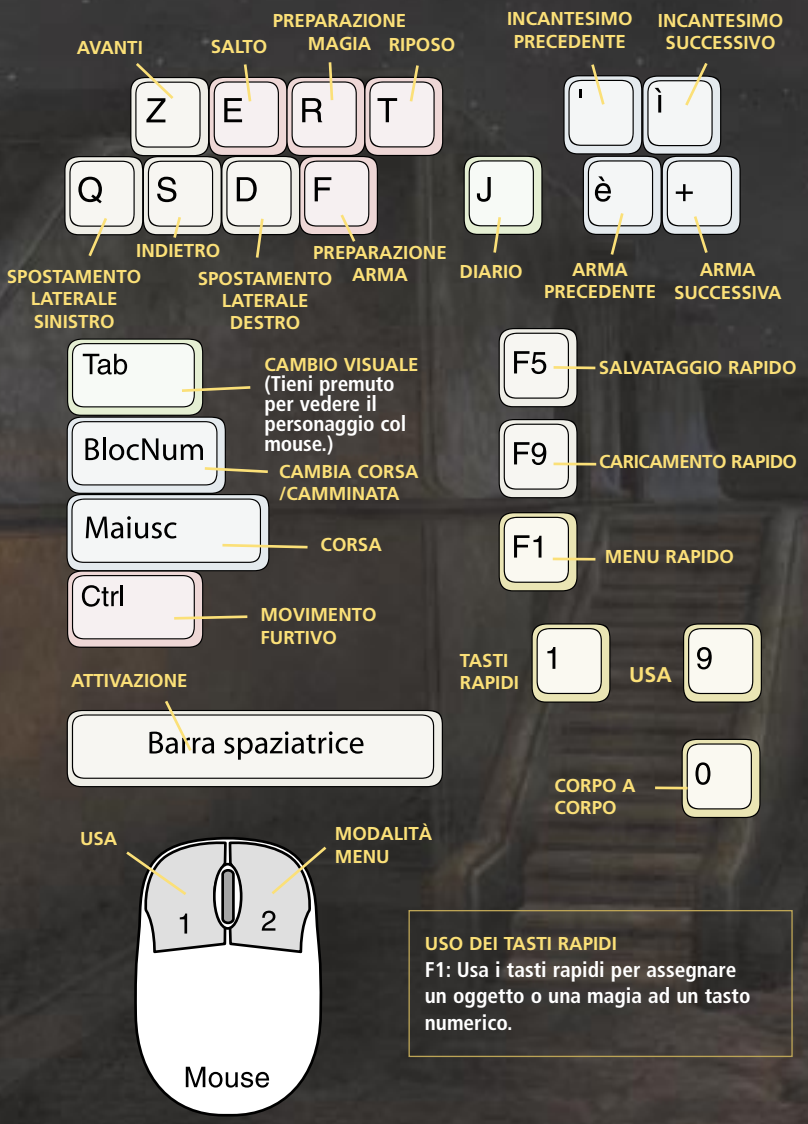
QUIT [Abbandona]
Nel corso del gioco, Quit riporta alla schermata iniziale.

RETURN [Riprendi]
Ritorna alla partita in corso.

SAVE [Salva]
Permette di salvare la partita in corso.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 3

CONTROLLI DI GIOCO



USO DEI TASTI RAPIDI
F1: Usa i tasti rapidi per assegnare un oggetto o una magia ad un tasto numerico.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 4

LA SCHERMATA DI GIOCO

HEALTH [Salute]
Rappresentata dalla barra rossa. Quando si esaurisce, muori. La salute può venire ripristinata dal riposo, dalle pozioni e dagli incantesimi.

MAGICKA
Rappresentata dalla barra blu. Lanciare incantesimi richiede un consumo di Magicka. La Magicka può venire ripristinata dal riposo, dalle pozioni e dagli incantesimi.

FATIGUE [Fatica]
Rappresentata dalla barra verde. Più si riduce il livello di fatica (cioè aumenta la fatica compiuta), più difficile diventa eseguire azioni quali combattere e lanciare incantesimi. Il corpo a corpo, la corsa, il nuoto veloce, maneggiare un'arma e saltare abbassano il tuo livello di Fatica. Camminare, riposare, le pozioni e gli incantesimi ripristinano il tuo livello di Fatica.

ACTIVE WEAPON [Arma attiva]
Premi il tasto F per equipaggiare la tua arma (o i pugni, se non possiedi nessuna arma) e clicca col pulsante sinistro del mouse per attaccare. Più a lungo tieni premuto il pulsante, più potente è il colpo. I colpi più forti infliggono il massimo danno possibile per quell'arma. Un colpo leggero è più veloce, ma infligge meno danni. La barra al di sotto dell'arma rappresenta la sua condizione. Per scorrere tra tutte le armi che hai in inventario, usa i tasti [e]. Puoi anche assegnare le armi ad un tasto rapido (vedi pag. 25).

ACTIVE MAGIC [Magia attiva]
Premi il tasto R per preparare la tua magia e il pulsante sinistro del mouse per lanciarla. Per scorrere le magie disponibili usa i tasti ' e ì. Le magie possono essere poteri, abilità, incantesimi e oggetti magici in inventario. Puoi anche assegnare le magie ad un tasto rapido (vedi pag. 25).

MAP [Mappa]
Mostra l'area circostante e la direzione di fronte a te. Le porte sono evidenziate da quadrati.

EFFECTS [Effetti]
Mostra icone che rappresentano abilità, effetti magici o malattie dalle quali sei influenzato. Puoi consultare i dettagli su ciascuno di essi selezionandoli dal menu Magic ed evidenziando ciascuna icona.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 5

USO DEI MENU

Per entrare in modalità menu, clicca col pulsante destro durante il gioco. Per uscire dalla modalità menu, clicca di nuovo col destro.

Vi sono quattro menu principali: Stats [Statistiche], Inventory [Inventario], Magic [Magie] e Map [Mappa]. Ogni menu è descritto nelle 4 pagine che seguono. Puoi aprire e chiudere individualmente ciascun menu cliccando sull'icona corrispondente a video.

Stats: Barre delle statistiche
Inventory: Icona dell'arma attiva
Magic: Icona della magia attiva
Map: Mini mappa

Ogni menu può essere ridimensionato, spostato o nascosto a piacere.

Movimento: clicca e trascina la barra del titolo del menu
Ridimensionamento: clicca e trascina la cornice del menu
Nascondi: fai doppio click sulla barra del titolo del menu
Blocco: clicca sul pulsante Blocca Menu per bloccare il menu in basso durante l'esplorazione
Auto-ridimensionamento: Tieni premuto il tasto Maiusc e fai doppio click sulla barra del titolo. In questo modo allargherai il menu alla massima dimensione possibile. Ripetendo l'operazione il menu ritornerà alle dimensioni precedenti

NOTA: Spostando il cursore sugli elementi dei menu apparirà una spiegazione dell'elemento corrispondente.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 6

MENU STATISTICHE

NOTA: La colonna di destra scorre verticalmente.

NAME [NOME]
Il tuo nome.

HEALTH [SALUTE]
La quantità di danni che sei in grado di subire. Quando si esaurisce, muori. La salute può venire ripristinata dal riposo, dalle pozioni e dagli incantesimi.

MAGICKA
Lanciare incantesimi richiede un consumo di Magicka. La Magicka può venire ripristinata dal riposo, dalle pozioni e dagli incantesimi.

FATIGUE [FATICA]
Più si riduce il livello di fatica (cioè aumenta la fatica compiuta), più difficile diventa eseguire azioni quali combattere e lanciare incantesimi. Il corpo a corpo, la corsa, il nuoto veloce, maneggiare un'arma e saltare abbassano il tuo livello di Fatica. Camminare, riposare, le pozioni e gli incantesimi ripristinano il tuo livello di Fatica.

LEVEL [LIVELLO]
La misura dei tuoi progressi nel gioco.

RACE [RAZZA]
La tua Razza. Per maggiori informazioni sulle razze, vedi pagg. 11 – 14.

CLASS [CLASSE]
La tua Classe.

ATTRIBUTES [ATTRIBUTI]
Le tue capacità mentali, fisiche e magiche.

SKILLS [ABILITÀ]
Spostando il cursore su un'abilità otterrai informazioni su di essa, e visualizzerai una barra che indica i tuoi progressi nell'avanzamento di tale abilità al livello successivo. Per maggiori informazioni sulle abilità, vedi pagg. 16 – 18.

REPUTATION [REPUTAZIONE]
La misura della tua fama nel mondo.

FACTIONS [FAZIONI]
Le fazioni alle quali ti sei unito.

BIRTHSIGN [SEGNO ZODIACALE]
Il segno zodiacale sotto il quale sei nato.

BOUNTY [TAGLIA]
La taglia che pende sulla tua testa per i crimini di cui ti sei macchiato.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 7

MENU INVENTARIO

ENCUMBRANCE [CARICO]
Questa barra mostra il peso totale degli oggetti che stai trasportando. Quando la barra è piena, non puoi muoverti fino a quando non abbandoni qualche oggetto.

CHARACTER [PERSONAGGIO]
L'immagine del tuo personaggio mostra tutto ciò che indossi e la tua arma attiva. Questa immagine riflette tutti i cambiamenti nel tuo equipaggiamento.

ARMOR RATING [VALORE ARMATURA]
Il valore medio di protezione di tutte le armature che indossi. Per le aree del tuo corpo non protette da armature, il valore è rappresentato dalla tua abilità Unarmored. Più alto è il valore dell'armatura, migliore è la protezione che ricevi. Vedi pag. 25, Armature.

ACTIVE WEAPON [ARMA ATTIVA]
L'arma attiva al momento. Imbracciare un'arma la rende attiva. Se nessuna arma è imbracciata, l'arma attiva saranno i pugni.

ITEMS [OGGETTI]
Fai click col pulsante sinistro nell'inventario per prendere un oggetto. Puoi prendere in mano un oggetto trascinandolo sull'immagine del personaggio. Ciò ti permette di indossare armature, abiti ed anelli, leggere libri, usare pozioni ed ingredienti e imbracciare armi, grimaldelli, torce e altri oggetti. Ogni oggetto che hai in mano verrà evidenziato da un riquadro. Per riporre l'oggetto, cliccaci nuovamente sopra e rilascialo. Puoi riporre oggetti nell'inventario o abbandonarli nel mondo circostante. Tenendo il cursore su un oggetto verranno visualizzate informazioni pertinenti.

Se hai più di una copia di un oggetto, essi verranno messi in pila uno sull'altro. Se raccogli o abbandoni un'intera pila di oggetti (come un mucchietto di denaro, o un insieme di frecce), apparirà il menu quantità. Usa il cursore per indicare quanti di quegli oggetti vuoi raccogliere. Puoi anche:

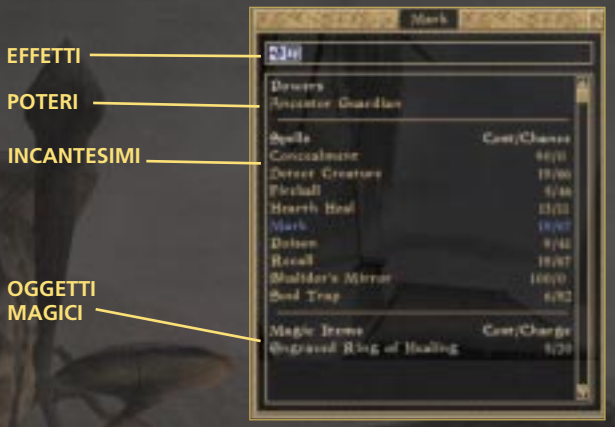
Raccogliere l'intera pila: Maiusc-click sulla pila
Prendere un oggetto dalla pila: Ctrl-click sulla pila

Puoi inoltre usare il cursore per spostare gli oggetti nell'ambiente, come ad esempio piatti su una tavola. Clicca col sinistro sull'oggetto per raccoglierlo e clicca di nuovo per abbandonarlo in un'altra posizione.

ITEM FILTERS [FILTRI OGGETTI]
Puoi visualizzare l'intero inventario, oppure usare i filtri per visualizzare solo le armi, l'abbigliamento (vestiti e armature), le magie (oggetti magici e pozioni) o gli altri oggetti (ingredienti, libri, luci, grimaldelli, ecc.).

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 8

MENU MAGIE



EFFECTS [EFFETTI]
Visualizza le icone dei tuoi poteri speciali e delle tue abilità. Mostra inoltre gli effetti magici o le malattie dai quali sei influenzato. Sposta il cursore su un'icona per visualizzare informazioni sugli effetti e sui sintomi.

POWERS [POTERI]
L'elenco dei tuoi Poteri. Sposta il cursore su un'icona per visualizzare informazioni sugli effetti dei poteri. I poteri possono essere utilizzati una sola volta al giorno. Vedi pag. 32 per ulteriori informazioni.

SPELLS [INCANTESIMI]
L'elenco degli incantesimi che puoi lanciare. Per selezionare la Magia Attiva, seleziona l'incantesimo con il tasto sinistro del mouse. Sposta il cursore su un incantesimo per informazioni sugli effetti, sulla durata e sulle abilità necessarie. Cost [Costo] è la quantità di Magicka consumata nel tentativo. Un incantesimo consuma Magicka indipendentemente dal successo che ottiene. Chance [Probabilità] indica le probabilità di successo nel lancio dell'incantesimo. Il tuo livello di abilità nella scuola di magia che governa l'incantesimo determina le probabilità.

MAGIC ITEMS [OGGETTI MAGICI]
Gli effetti degli oggetti incantati nel tuo inventario sono elencati qui. Sposta il cursore su un oggetto magico per informazioni sugli effetti e sulla durata. Vedi pag. 35 per ulteriori informazioni.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 9

MENU MAPPA

MAPPA LOCALE

Il menu Mappa offre una visuale più ampia dell'ambiente circostante. Potrai vedere la posizione degli edifici, dei sotterranei e delle altre strutture intorno a te. Una freccia al centro dello schermo rappresenta la tua posizione e la direzione in cui sei rivolto. Le porte appaiono come marcatori gialli. Se lanci un incantesimo che ti permette di rilevare qualcosa (ad es., creature), questi saranno visualizzati sulla mappa. Per muovere la mappa, clicca e tieni premuto il tasto sinistro mentre sposti il mouse. Posiziona il cursore sui marcatori per vedere di cosa si tratta.

MAPPA DEL MONDO

Cliccando sul pulsante Mondo nell'angolo in basso a destra si passa alla Mappa del Mondo. Essa visualizza l'intera isola di Vvardenfell e i luoghi che hai già visitato. Altre persone possono indicare luoghi importanti sulla tua mappa. Per muovere la mappa, clicca e tieni premuto il tasto sinistro mentre sposti il mouse. Posiziona il cursore sui marcatori per vedere di cosa si tratta. Clicca sul pulsante Locale per tornare alla Mappa Locale.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 10

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

All'inizio del gioco devi decidere che tipo di giocatore vuoi essere. Dopo aver inserito il tuo Name [Nome], ti verrà richiesto di scegliere una Race [Razza], una Class [Classe] e un Birthsign [Segno zodiacale].

Races [Razze]

Puoi scegliere tra una delle 10 razze che popolano Morrowind. Dal momento che ogni razza possiede abilità particolari, la scelta della razza è una delle decisioni più importanti che dovrai prendere.

Argoniani
Poco si sa, e ancora meno si comprende, degli abitanti rettiliformi della Palude Nera. Anni spesi a difendere i loro confini hanno reso gli Argoniani esperti nelle arti della guerriglia, e la loro natura li mette a proprio agio sia nell' acqua che sulla terra. Essi sono ben equipaggiati per le pericolose paludi della loro terra natale, e hanno sviluppato un'immunità naturale alle malattie ed ai veleni che hanno decimato tanti aspiranti esploratori della regione.

Bonus Abilità: Alchemy +5, Athletics +15, Illusion +5, Medium Armor +5, Mysticism +5, Spear +5, Unarmored +5
Specialità: Resist Disease, Immune to Poison, Water Breathing

Bretoni
I Bretoni possiedono un legame istintivo con le mutevoli forze della magia e del soprannaturale. Molti grandi stregoni provengono dalla loro provincia di Terre Alte, e in aggiunta alla loro innata percezione delle arti della magia, dell'incantamento e dell'alchimia, anche il più umile dei Bretoni si può gloriare della sua alta resistenza alle energie magiche di distruzione e di dominazione.

Bonus Abilità: Conjuration +10, Mysticism +10, Restoration +10, Alchemy +5, Alteration [+5, Illusion +5
Specialità: Fortified Maximum Magicka, Dragon Skin, Resist Magicka

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 11

Elfi Oscuri

Nelll'Impero vengono chiamati "Elfi Oscuri", ma nella loro terra natale di Morrowind essi si chiamano "Dunmer." I Dunmer dalla pelle scura e dagli occhi rossi combinano un acuto intelletto ad un fisico forte ed agile, e producono ottimi maghi e guerrieri. Sul campo di battaglia, gli Elfi Oscuri sono famosi per la loro versatilità nell'uso di spade, archi e magie di guerra.

Bonus Abilità: Long Blade +5, Destruction +10, Light Armor +5, Athletics +5, Mysticism +5, Marksman +5, Short Blade +10
Specialità: Ancestor Guardian, Resistant to Fire

Elfi Alti

Gli Elfi Alti, o Altmer, sono fieri, di alta statura e dalla pelle dorata e abitano l'Isola di Summerset. La lingua corrente dell'Impero, il Tamrielic, è basata sul loro linguaggio e sulla loro scrittura, e molte delle arti, mestieri e scienze dell'Impero derivano dalla tradizione degli Elfi Alti. Abili, intelligenti e determinati, gli Elfi Alti sono spesso molto dotati nelle arti arcane, e sono molto più resistenti alle malattie delle altre razze.

Bonus Abilità: Destruction +10, Enchant +10, Alchemy +10, Alteration +5, Conjuration +5, Illusion +5
Specialità: Fortified Maximum Magicka, Weakness to Magicka, Fire, Frost, and Shock, Resistant to Disease

Imperiali

Nativi della civile e cosmopolita provincia di Cyrodiil, gli Imperiali sono colti e abili parlatori. Sebbene meno possenti fisicamente delle altre razze, gli Imperiali hanno dimostrato di essere ottimi diplomatici e commercianti. Queste caratteristiche, unite alla loro notevole abilità e addestramento come fanteria leggera, hanno loro permesso di sottomettere tutte le altre province e di erigere quel monumento alla pace ed alla prosperità che è il Glorioso Impero.

Bonus Abilità: Speechcraft +10, Mercantile +10, Long Blade +10, Blunt Weapon +5, Light Armor +5, Hand to Hand +5
Specialità: Star of the West, Voice of the Emperor

Khajiit

I Khajiit abitano la provincia di Elsweyr, e il loro aspetto può variare ampiamente, dai quasi-elfi agli "uomini-giaguaro" cathay-raht, fino ai grandi Senche-Tiger. La stirpe più comune, i suthay-raht, è intelligente, veloce ed agile. Molti Khajiit disdegnano le armi in favore dei loro artigli naturali. Grazie alle loro impareggiabili capacità acrobatiche ed alla loro agilità, spesso sono ottimi ladri.

Bonus Abilità: Acrobatics +15, Athletics +5, Hand to Hand +5, Light Armor +5, Security +5, Short Blade +5, Sneak +5
Specialità: Eye of Fear, Eye of Night

Nord

Gli abitanti di Skyrim sono alti e dai capelli chiari, aggressivi e coraggiosi in battaglia, industriosi ed intraprendenti nel commercio e nell'esplorazione. Abili marinai, i Nord si trovano comunemente nei porti marittimi, negli insediamenti costieri e lungo le rive dei fiumi di Tamriel. Forti, determinati e arditi, i Nord sono famosi per la loro resistenza al freddo, anche quello magico. La violenza è un aspetto normale ed accettato nella loro cultura: essi affrontano la battaglia con gioia ed estatica ferocia capace di intimorire il nemico.

Bonus Abilità: Axe +10, Blunt Weapon +10, Medium Armor +10, Long Blade +5, Spear +5, Heavy Armor +5
Specialità: Thunder Fist, Woad, Resist Shock, Immune to Frost

Orc

Queste bestie barbare ma evolute delle montagne Wrothgarian e Dragontail sono famose per il loro inarrestabile coraggio in battaglia e la loro incredibile resistenza alle avversità. In passato, gli Orc sono stati temuti ed odiati dalle altre nazioni e razze di Tamriel, ma poco a poco si sono conquistati l'accettazione dell'Impero. Gli armaioli Orc sono apprezzati per la loro abilità, e i guerrieri Orc in armatura pesante sono tra le migliori truppe di prima linea dell'Impero.

Bonus Abilità: Armorer +10, Axe +5, Heavy Armor +10, Medium Armor +10, Block +10
Specialità: Berserk, Resistant to Magicka

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 12

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 13

Guardie Rosse

Le Guardie Rosse di Hammerfell, dalla pelle scura e dai capelli ispidi, sono dei guerrieri per natura, sembrano nati per combattere, sebbene il loro orgoglio e la loro fiera indipendenza di spirito li rendano più adatti come esploratori e guerriglieri, o come eroi e avventurieri solitari, che come truppe disciplinate. In aggiunta alla loro affinità culturale con armi ed armature, le Guardie Rosse sono anche graziate da una robusta costituzione fisica e da rapidità di movimento.

Bonus Abilità: Long Blade +15, Short Blade +5, Heavy Armor +5, Axe +5, Blunt Weapon +5, Medium Armor +5, Athletics +5
Specialità: Adrenalin Rush, Resist Poison, Resist Disease

Elfi del Boschi

Gli abitanti delle foreste occidentali di Valenwood. Nell'Impero vengono chiamati "Elfi dei Boschi", o popolo degli alberi. Gli Elfi dei Boschi sono agili e veloci, sia fisicamente che di intelletto, e la loro natura curiosa li rende ottimi esploratori, spie e ladri, e non esistono arcieri più abili di loro in tutto Tamriel.

Bonus Abilità: Marksman +15, Sneak +10, Light Armor +10, Alchemy +5, Acrobatics +5
Specialità: Beast Tongue, Resist Disease

Attributi

Le caratteristiche mentali, fisiche e magiche sono modellate in base ad otto attributi primari. Questi attributi primari possono variare da 0 a 100, ma possono venire modificati in seguito da magie, pozioni e malattie. Aumentando di livello avrai la possibilità di incrementare i tuoi attributi.

Strength [Forza]

Ha effetto sulla tua capacità di trasportare oggetti, sul livello di Fatica, sulla Salute iniziale e sulla quantità di danni che puoi infliggere con armi a corto raggio come spade ed asce. Governa le abilità di Armorer [Armiere], Blunt Weapon [Arma contundente], Axe [Ascia], Long Blade [Lama lunga] e Acrobatics [Acrobazia].

Intelligence [Intelligenza]

Ha effetto sulla Magicka e sull'uso della magia. Governa le abilità di Alchemy [Alchimia], Enchant [Incantamento], Conjuration [Evocazione] e Security [Scassinamento].

Willpower [Forza di volontà]

Ha effetto sulla capacità di resistere ad attacchi magici e sul livello di Fatica. Governa le abilità di Destruction [Distruzione], Alteration [Alterazione], Mysticism [Misticismo] e Restoration [Guarigione].

Agility [Agilità]

Ha effetto sulla capacità di colpire e di evitare i colpi. Ha effetto anche sul livello di Fatica. Governa le abilità di Sneak [Furtività], Light Armor [Armatura leggera], Marksman [Mira] e Block [Parata].

Speed [Velocità]

Determina la velocità alla quale ti puoi muovere. Governa le abilità di Athletics [Atletismo], Short Blade [Lama corta], Hand-to-Hand [Corpo a corpo] e Unarmored [Senza armatura].

Endurance [Resistenza]

Ha effetto sui tuoi livelli di Fatica e di Salute, sulla quantità di salute recuperata quando dormi o aumenti di livello. Governa le abilità di Medium Armor [Armatura media], Heavy Armor [Armatura pesante] e Spear [Lancia].

Personality [Personalità]

Ha effetto sul fascino che eserciti sulle persone, che a sua volta ti permette di ottenere migliori informazioni. Governa le abilità di Speechcraft [Oratoria], Mercantile [Commercio] e Illusion [Illusione].

Luck [Fortuna]

La fortuna ha effetto su tutto ciò che fai, ma non governa direttamente nessuna abilità.

Attributi derivati

Questi attributi sono derivati dai primari, e sono influenzati dai cambiamenti in questi ultimi.

Health [Salute]

La Salute è la quantità di danni che puoi subire prima di morire. Il valore massimo aumenta ad ogni aumento di livello. La Resistenza determina quanta Salute guadagni ad ogni passaggio di livello, e quanto rapidamente la Salute viene ripristinata durante il riposo. La Salute iniziale è la metà della somma di Forza e Resistenza.

Magicka

La Magicka viene usata per lanciare incantesimi. La quantità di Magicka iniziale è uguale alla metà della tua Intelligenza. Essa può essere incrementata scegliendo una Razza o un Segno Zodiacale che incrementino il moltiplicatore di Magicka. La Magicka viene ripristinata naturalmente con il riposo.

Fatigue [Fatica]

La Fatica indica la tua stanchezza. Un basso livello di Fatica (=più affaticato) rende più difficile eseguire qualsiasi azione. Correre, saltare, nuotare velocemente e maneggiare un'arma riducono il livello di Fatica. Camminare, riposare, attendere, pozioni ed incantesimi possono ripristinare il livello di Fatica. La Fatica è una combinazione dei valori di Forza, Resistenza, Agilità e Forza di volontà.

Encumbrance [Carico]

Il Carico è il peso totale degli oggetti trasportati. Il carico influenza anche la velocità di movimento e la fatica che si accumula durante la corsa e il nuoto. Quando trasporti il massimo carico consentito, sei del tutto impossibilitato a muoverti. Il Carico è uguale a cinque volte la Forza.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 14

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 15

Arti del combattimento

L'abilità Block [Parata] permette di utilizzare gli scudi per parare gli attacchi ravvicinati. Una parata efficace annulla tutti i danni di un attacco.
Attributo di base: Agility

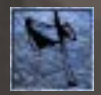
L'abilità Armorer [Armiere] viene usata per mantenere armi e armature in perfetta efficienza. Le armi consumate producono meno danni. Le armature consumate offrono minore protezione contro gli attacchi. Più aumenta il consumo, più la riduzione di efficacia è evidente.
Attributo di base: Strength

L'abilità Medium armor [Armatura media] consente di muoversi e difendersi mentre si indossano armature resistenti ma flessibili come quelle in cotta di maglia, a scaglie, in osso o Orc. Per utilizzare efficacemente un qualsiasi tipo di armatura, colui che la indossa deve essere addestrato e abile all'uso della stessa.
Attributo di base: Endurance

L'abilità Heavy armor [Armatura pesante] consente di muoversi e difendersi mentre si indossano armature massicce e rigide come quelle in ferro, in acciaio, in ebano, Dwemer o Daedric. Per utilizzare efficacemente un qualsiasi tipo di armatura, colui che la indossa deve essere addestrato e abile all'uso della stessa.
Attributo di base: Endurance

L'abilità Blunt weapon [Arma contundente] rende più efficienti nell'uso di pesanti armi da assalto come le mazze, i martelli, le clave e i bastoni.
Attributo di base: Strength

L'abilità Long blade [Arma lunga] consente di usare efficacemente spade, spadoni, spade lunghe, katana e dai-katana.
Attributo di base: Strength



L'abilità Axe [Ascia] consente di usare più efficacemente armi da taglio pesanti come asce di guerra e scuri.
Attributo di base: Strength

L'abilità Spear [Lancia] consente l'uso efficace di armi ad impugnatura lunga come lance ed alabarde.
Attributo di base: Endurance

L'abilità Athletics [Atletismo] allena e abitua alla corsa e al nuoto. Gli atleti esperti possono muoversi su distanze lunghe e brevi con rapidità ed efficienza, e possono nuotare sott'acqua con maggiore agilità.
Attributo di base: Speed

Arti magiche

L'abilità Destruction [Distruzione] consiste nel padroneggiare gli effetti degli incantesimi della Scuola della Distruzione. Tali incantesimi colpiscono le creature vive e non-morte, e comprendono gli effetti magici di danno elementale, prosciugamento, danneggiamento, vulnerabilità e disintegrazione.
Attributo di base: Willpower

Gli studenti della Scuola dell'Alterazione manipolano il mondo fisico e le sue proprietà naturali. Gli effetti dell'Alteration [Alterazione] comprendono la respirazione e la marcia subacquea, il salto, la levitazione, il trasporto dei pesi, l'apertura e la chiusura e la creazione di barriere di protezione contro i danni fisici.
Attributo di base: Willpower

Gli effetti degli incantesimi della Scuola dell'Illusione alterano le percezioni e i pensieri degli esseri viventi. Gli effetti dell'Illusion [Illusione] comprendono l'accecamento, la luce, la paralisi, il silenzio, la calma e la frenesia, il camaleontismo e l'invisibilità.
Attributo di base: Personality

Gli effetti degli incantesimi della Scuola dell'Evocazione (Conjuration) includono il dominio mentale sulle creature magiche e non magiche, l'evocazione di armi ed armature da altri piani di realtà e l'evocazione di schiavi Daedric e non-morti a protezione e servizio dell'evocatore.
Attributo di base: Intelligence

Gli incantesimi della Scuola del Misticismo (Mysticism) modellano e focalizzano forze provenienti da altre realtà per intrappolare le anime all'interno di gemme, manipolare il mondo grazie alle energie magiche della telecinesi, dell'assorbimento e della riflessione, o percepire a distanza oggetti nascosti.
Attributo di base: Willpower

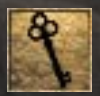
Gli Adepti della scuola della Guarigione curano, ripristinano e rinforzano gli attributi e le abilità fisiche, curano le malattie e proteggono il corpo da altre influenze maligne. Gli incantesimi di Restoration [Guarigione] possono anche aumentare o assorbire la forza, la resistenza, l'intelligenza, l'agilità e altri attributi fisici.
Attributo di base: Willpower

L'abilità Enchant [Incantamento] governa la creazione, l'uso e la ricarica di oggetti incantati. Gli incantatori più abili possono creare nuovi oggetti con maggior successo. Gli oggetti incantati utilizzano meno potere e vengono ricaricati più in fretta tramite le gemme dell'anima.
Attributo di base: Intelligence

Alchemy [Alchimia] identifica le proprietà magiche delle sostanze concrete. Le sostanze possono venire consumate direttamente, oppure preparate in pozioni per offrire benefici a lungo termine come la guarigione e la cura delle malattie, il camminare sull'acqua, la protezione magica e la fortificazione del corpo.
Attributo di base: Intelligence

L'abilità Unarmored [Senza armatura] permette di evitare o ridurre le ferite durante un combattimento nel quale non si indossano armature, evitando, parando o assorbendo i colpi. I soggetti più versati in questa abilità sono in grado di difendersi meglio quando non indossano alcuna armatura che quando ne portano una.
Attributo di base: Speed

Arti elusive



L'abilità Security [Scassinamento] permette di aprire porte e contenitori chiusi a chiave o disarmare trappole per mezzo di esche. Questa abilità è essenziale per le spie e i ladri.
Attributo di base: Intelligence

L'abilità Sneak [Furtività] è l'arte di muoversi di nascosto e silenziosamente. I più abili a muoversi furtivamente sono di solito anche abili ladri.
Attributo di base: Agility

L'abilità Acrobatics [Acrobazia] permette di compiere salti più lunghi e di evitare i danni quando si cade da grandi altezze. I migliori acrobati possono raggiungere aree precluse ad altri e possono modificare la traiettoria della loro caduta.
Attributo di base: Strength

L'abilità Light armor [Armatura leggera] consente di muoversi e difendersi mentre si indossano armature leggere e flessibili come quelle in cuoio, pelle, chitina e vetro. Per utilizzare efficacemente un qualsiasi tipo di armatura, colui che la indossa deve essere addestrato e abile all'uso della stessa.
Attributo di base: Agility

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 16

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 17

L'abilità Short blade [Lama corta] rende più efficaci nell'uso di armi corte e rapide come i pugnali, i tanto, le spade corte e i wakizashi.
Attributo di base: Speed

Marksman [Mira] rende più efficaci nell'uso di armi a lunga gittata come gli archi corti, gli archi lunghi, le balestre, le shuriken e i coltelli da lancio.
Attributo di base: Agility

L'abilità Mercantile [Commercio] è l'arte di comprare a poco e vendere a tanto. Questa abilità garantisce prezzi iniziali più bassi per oggetti, attrezzature e servizi, e migliora le probabilità di combinare buoni affari nel baratto.
Attributo di base: Personality

Speechcraft [Oratoria] permette di influenzare gli altri mediante l'adulazione, la minaccia e la provocazione. Gli interlocutori diventano più generosi nell'elargire informazioni o affidare incarichi importanti ai bravi parlatori.
Attributo di base: Personality

L'abilità Hand to hand [Corpo a corpo] è l'arte marziale del combattimento disarmato. Gli attacchi corpo a corpo danneggiano solo la Fatica di un avversario in piedi, ma se l'avversario è a terra a causa della troppa fatica, gli attacchi danneggiano allora anche la Salute.
Attributo di base: Speed

Classi

La classe determina il tuo stile di vita e quali abilità sono le più importanti per te. Quando crei il tuo personaggio hai diversi modi per determinarne la classe:
1. Rispondere a 10 domande che ti assegneranno una classe in base alle risposte date.
2. Scegliere una delle 21 classi disponibili in Morrowind.
3. Creare una nuova classe, selezionando personalmente le abilità principali e secondarie, e dando un nome alla nuova classe.

Ogni classe riceve una specializzazione, 5 abilità principali e 5 secondarie, e un bonus di +10 su due attributi.

Specializations [Specializzazioni]

Ogni classe possiede una specializzazione, che può essere Combat Arts [Arti del combattimento], Magic Arts [Arti magiche], o Stealth Arts [Arti elusive]. Questo è il campo d'azione principale nel quale ricade la classe. Riceverai +5 su ogni abilità che ricade nella tua specializzazione, e tali abilità saranno molto più semplici da migliorare. Ad esempio, un personaggio specializzato nel combattimento può apprendere l'uso dell'ascia molto più rapidamente di quanto possa apprendere l'arte dell'acrobazia.

Major skills [Abilità principali]

Ogni classe possiede 5 abilità principali. Queste sono le abilità essenziali per quella classe. Le abilità principali iniziano da 30 e sono più facili da migliorare delle altre.

Minor skills [Abilità secondarie]

Ogni classe possiede inoltre 5 abilità secondarie, importanti per quella classe e che iniziano da 15.

Miscellaneous skills [Altre abilità]

Tutte le abilità non comprese tra le principali e le secondarie sono considerate 'miscellaneous' e iniziano a 5. Queste abilità sono le più difficili da migliorare. Ad esempio, una classe specializzata nel combattimento che abbia Athletics come abilità principale a 30, incrementerà Athletics fino al 50% più in fretta di una classe magica che ha Athletics come abilità 'miscellaneous' a livello 30.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 18

Classi specializzate nel combattimento

Warriors [Guerrieri]

I Guerrieri sono i soldati professionisti, i mercenari e gli avventurieri dell'Impero, addestrati nell'uso di diverse armi e armature, abituati alle lunghe marce e esperti nelle imboscate, nei duelli e nelle battaglie.

Barbarians [Barbari]

I Barbari sono l'élite combattente fiera e selvaggia dei nomadi delle pianure, delle tribù di montagna e dei filibustieri dei mari. Hanno la tendenza ad essere diretti e brutali, e mancano di civiltà e raffinatezza, ma si esaltano nel compimento di imprese eroiche ed eccellono nei duelli più furiosi e convulsi.

Crusaders [Crociati]

Un guerriero pesantemente armato, dotato di poteri magici e di una buona causa ha il diritto all'appellativo di Crociato. I Crociati sono bravi a fare del bene. Essi combattono mostri e uomini malvagi, e mentre liberano il mondo dal male si arricchiscono saccheggiandone i tesori.

Knights [Cavalieri]

Di nobile stirpe, o distintisi in battaglia e nei tornei, i Cavalieri sono combattenti civilizzati, educati alle lettere e al galateo e guidati dal codice cavalleresco. Oltre alle arti della guerra, i Cavalieri studiano le scienze della medicina e dell'incantamento.

Scouts [Esploratori]

Gli esploratori confidano nella furtività per controllare le strade e gli avversari, usando armi a lunga gittata e tattiche di guerriglia se costretti allo scontro. Diversamente dai Barbari, gli Esploratori hanno la tendenza ad essere cauti e metodici nel combattimento, piuttosto che impulsivi.

Archers [Arcieri]

Gli Arcieri sono combattenti specializzati nel combattimento da lunga distanza e nel movimento rapido. I nemici vengono mantenuti a distanza da armi a lunga gittata e da agili manovre, e attaccati con spade e scudi solo dopo essere stati feriti e indeboliti.

Rogues [Avventurieri]

Gli Avventurieri sono vagabondi opportunisti con la capacità innata di ficcarsi nei guai, e di uscirne illesi. Essi fanno affidamento sul fascino e sulla spada, sul coraggio e sul senso degli affari, prosperano nel conflitto e nelle disavventure, confidando nella fortuna e nell'astuzia per sopravvivere.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 19

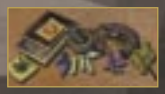
Classi specializzate nella magia

Mages [Maghi]
La maggior parte dei Maghi afferma di studiare la magia per il piacere della conoscenza, ma spesso se ne servono per scopi più pratici. Le loro motivazioni e il loro temperamento variano sensibilmente, ma tutti i Maghi hanno una cosa in comune: un'avida passione per gli incantesimi.

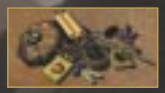
Sorcerers [Stregoni]
Sebbene lanciatori di incantesimi per vocazione, gli Stregoni si affidano soprattutto alle evocazioni e agli incantamenti. Sono avidi cercatori di pergamene, anelli, armi ed armature magiche, e il comando di schiavi Daedric e non-morti gratifica il loro ego.

Healers [Guaritori]
I Guaritori sono maghi che hanno giurato solennemente di assistere gli afflitti e curare gli ammalati. Se vengono minacciati, sanno come difendersi annullando le magie e gli attacchi, ma ricorrono alla forza letale solo in circostanze estreme.

Battlemages [Maghi combattenti]
I Maghi combattenti sono addestrati sia all'uso di incantesimi letali che di armature pesanti. Essi sacrificano la mobilità e la versatilità in cambio dell'abilità di combattere sia a distanza che in mischia, per mezzo di armi elementali e dell'evocazione di creature.



Witchhunters [Cacciatori di streghe]
I Cacciatori di streghe si dedicano ad estirpare e distruggere le pratiche perverse dei culti oscuri e le stregonerie pagane. Sono addestrati al combattimento marziale, magico e furtivo contro streghe, vampiri, stregoni e negromanti.



Spellswords [Maghi mercenari]
Sono specialisti nel lancio di incantesimi, addestrati a supportare le truppe Imperiali in battaglia. I veterani vengono ricompensati come mercenari, e sono particolarmente adatti alla carriera di avventurieri e soldati di ventura.

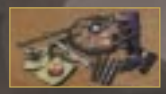
Nightblades [Maghi notturni]
Sono incantatori che usano le loro magie per aumentare la mobilità, la capacità di occultamento e il combattimento ravvicinato. Godono di una sinistra reputazione, poichè molti di essi agiscono come ladri, estorsori, spie ed assassini.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 20

Classi specializzate nelle arti dell'elusione

Thieves [Ladri]
I Ladri, diversamente dai rapinatori che uccidono e saccheggiano, di solito preferiscono la furtività e il sotterfugio alla violenza, e spesso amano raccontare versioni romanzate, che ne esaltino il fascino e l'astuzia, delle loro attività di 'acquisizione'.

Agents [Spie]
Le spie sono agenti operativi specializzati nell'inganno e nel sotterfugio, ma addestrati anche all'autodifesa e all'omicidio. Indipendenti ed autosufficienti, le spie si dedicano ad obiettivi personali, o alla causa del miglior offerente.



Assassins [Assassini]
Gli assassini fanno affidamento sulla furtività e sulla mobilità per avvicinarsi non visti alle loro vittime. Le esecuzioni vengono compiute per mezzo di armi a lunga gittata, o di lame corte per i 'lavoretti' ravvicinati. Gli assassini possono essere sia spietati killer, che agenti al servizio di nobili cause.

Acrobats [Acrobati]
'Acrobata' è un gentile eufemismo per descrivere agili scassinatori e topi di appartamento. Questi criminali sono capaci di evitare le sentinelle muovendosi nell'ombra, e si affidano alla mobilità e all'astuzia per evitare la cattura.

Monks [Monaci]
I Monaci sono studenti delle arti marziali per il combattimento corpo a corpo e per l'autodifesa disarmata. I Monaci sono furtivi, mobili e agili, e sono addestrati anche all'uso di armi a lunga gittata e da combattimento ravvicinato.

Pilgrims [Pellegrini]
I Pellegrini sono viaggiatori, cercatori di verità e illuminazione. Essi si formano sulla strada e nei boschi, imparando l'uso di armi, armature e magie, e grazie alle loro ampie esperienze diventano abili nelle arti del commercio e della persuasione.

Bards [Bardi]
I Bardi sono narratori di storie e portatori di conoscenza. Essi cercano l'avventura per amore della saggezza e della comprensione del mondo, e dipendono dalle spade, dagli scudi, dagli incantesimi per difendersi dai pericoli che costellano le loro esperienze educative.

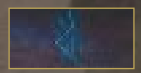
CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 21

Segni zodiacali

Su Tamriel, si dice che le persone nate sotto certe costellazioni siano 'fortunate nei loro aspetti'. Queste persone sono spesso benedette – o maledette – da abilità e debolezze particolari, in conseguenza delle congiunzioni magiche delle influenze celesti.

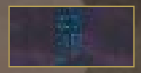
The Apprentice [L'Apprendista]
I nati sotto il segno dell'Apprendista hanno un livello di Magicka superiore, ma sono anche più sensibili alla magia.

The Atronach
I nati sotto il segno dell'Atronach non possono rigenerare la Magicka, ma hanno la capacità di assorbire le magie dalle quali vengono colpiti.

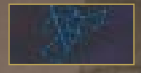


The Lady [La Dama]
I nati sotto il segno della Dama possiedono un più alto livello di Endurance e Personality.

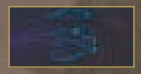
The Lord [Il Signore]
I nati sotto il segno del Signore possono rigenerare la Health, ma sono sensibili al fuoco.



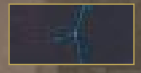
The Lover [L'Amante]
I nati sotto il segno dell'Amante possiedono una maggiore Agility e possono paralizzare le persone con un bacio.



The Mage [Il Mago]
I nati sotto il segno del Mago hanno un livello di Magicka superiore.

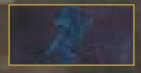


The Ritual [Il Rituale]
I nati sotto il segno del Rituale sono in grado di curarsi e mettere in fuga i non-morti.

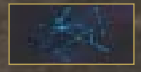


The Serpent [Il Serpente]
I nati sotto il segno del Serpente sono in grado di avvelenare gli altri, a prezzo della loro stessa Health.

The Shadow [L'Ombra]
I nati sotto il segno dell'Ombra sono capaci di rendersi invisibili.



The Steed [Il Destriero]
I nati sotto il segno del Destriero possono muoversi più rapidamente.



The Thief [Il Ladro]
I nati sotto il segno del Ladro sono bersagli più difficili da colpire.

The Tower [La Torre]
I nati sotto il segno della Torre possono aprire le serrature magicamente e rilevare gli oggetti a distanza.

The Warrior [Il Guerriero]
I nati sotto il segno del Guerriero hanno maggiori probabilità di colpire il bersaglio.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 22

Migliorare le abilità e avanzare di livello

Per migliorare un'abilità è sufficiente farne uso molte volte. Più bassa è l'abilità, più risulta difficile usarla, ma il numero di volte che è necessario farne uso per migliorarla è più basso. Occorre più tempo per migliorare un'abilità già alta. Inoltre, le abilità specialistiche, principali e secondarie migliorano più velocemente delle altre.

Vi sono tre modi per migliorare un'abilità:
1. Usarla spesso.
2. Pagare un altro personaggio per farsi addestrare.
3. Apprenderne i segreti leggendo libri speciali.

Puoi misurare i tuoi progressi nel miglioramento di un'abilità evidenziandola col cursore nel Menu Statistiche.

L'avanzamento di livello dipende dal miglioramento delle abilità principali e secondarie associate alla tua classe. Per avanzare di livello, devi migliorare una combinazione qualsiasi delle tue abilità principali e secondarie per un totale di 10 punti.

Puoi misurare il tuo progresso verso l'avanzamento di livello evidenziando Level col cursore nel Menu Statistiche.

Dopo aver aumentato a sufficienza le tue abilità, avrai bisogno di un periodo di Rest [Riposo] premendo il tasto T. Ciò ti permette di meditare su ciò che hai appreso, prima di poter avanzare di livello. Per maggiori informazioni sul Riposo, vedi pag. 41.

A questo punto potrai aggiungere tre punti ai tuoi attributi. Certi attributi possiedono un bonus, determinato dal tipo di abilità che hai migliorato a partire dall'ultimo avanzamento di livello. Quindi, se hai migliorato diverse abilità aventi come attributo di base Personality, vedrai un bonus moltiplicatore per l'attributo Personality. Ogni punto assegnato ad un attributo con bonus verrà moltiplicato per il valore del bonus. Anche le abilità 'miscellaneous' contano, ai fini dell'attribuzione di bonus. Puoi assegnare un solo punto ad ogni attributo. Inoltre, ad ogni avanzamento di livello, il valore di Health aumenta di un decimo del valore di Endurance.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 23

Armi

Esistono moltissime tipologie e dimensioni di armi, e molti sono i materiali con cui vengono costruite. Le armi possono inoltre essere dotate di abilità magiche speciali che ne aumentano ulteriormente l'efficacia. Ogni arma ha un valore Min e Max di danno per ciascun tipo di attacco: Chop [Taglio], Slash [Fendente] e Thrust [Stoccata] (vedi pag. 26).

Nome e descrizione	Danno base del miglior attacco
DAGGER [Pugnale], TANTO Armi a lama corta di uso comune. Rapide nel colpire e nel rompersi.	Thrust 5-5
SHORTSWORD [Spada corta], WAKIZASHI Armi a lama corta che offrono un ottimo rapporto tra velocità e danno.	Thrust 7-12
BROADSWORD [Spada larga] Lunghe spade a lama doppia, prodotte in serie per le Legioni.	Slash 4-14
LONGSWORD [Spada lunga], KATANA Armi a lama lunga spesso usate da Cavalieri dotati i scudo.	Slash 1-20
SABER [Spada] Variante a lama singola della spada larga, spesso usata dagli avventurieri.	Chop 5-20
CLAYMORE [SPADONE], DAI-KATANA Massicce armi da maneggiare a due mani. Usate da Guerrieri di grande forza fisica.	Chop 1-27
CLUB [Clava] Una rozza arma contundente improvvisata, spesso usata con uno scudo.	Chop 4-5
STAFF [Bastone] Quest'arma contundente a due mani è l'arma standard del viaggiatore.	Slash 3-7
MACE [Mazza] Arma contundente preferita del Crociato, usata di solito in combinazione con uno scudo.	Chop 3-14
WARHAMMER [Martello] Pesante arma contundente a due mani, capace di lanciare lontano un avversario..	Chop 1-32
WAR AXE [Scure] Arma da taglio usata dai Barbari, che causa gravi danni.	Chop 1-20
BATTLE AXE [Ascia bipenne] Pesante arma da taglio a due mani che causa il massimo danno.	Chop 1-36
SPEAR [Lancia], HALBERD [Alabarda] Armi a due mani dall'impugnatura lunga, che causano danni moderati ma a lunga distanza.	Thrust 6-17
BOW [Arco] Arma da lancio, nelle varianti lunga e corta. Spara frecce.	Ranged 1-25
CROSSBOW [Balestra] Arma da lancio che spara un dardo così potente da trapassare le armature.	Ranged 20-20
DARTS [Dardi], STARS [Shuriken], KNIVES [Coltelli] Queste armi da lancio possono essere usate da grande distanza e causano danni minori.	Ranged 1-4

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 24

ARMATURE

Ogni elemento di armatura che indossi viene aggiunto al tuo "livello di protezione" globale. Più alto è il livello di protezione, più sei protetto dagli attacchi. Quando indossi un elemento di armatura, il livello di protezione visualizzato viene modificato in base alle tue abilità. Ad esempio, se hai un'abilità Light Armor alta, e un'abilità Heavy Armor molto bassa, vedrai che il livello di protezione per le armature leggere è molto più alto di quello delle armature pesanti.

Se sei addestrato nell'abilità Unarmored, può darsi che tu sia meglio protetto senza armatura piuttosto che indossandone una.

Le armature assorbono i danni. Quando qualcuno ti colpisce, il danno inflitto viene confrontato con il tuo livello di protezione, e una parte del danno viene assorbita.

Più un'armatura assorbe danni, più il suo stato peggiora. Ciò diminuisce di conseguenza il livello di protezione offerto.

Il tuo livello di protezione globale è la media ponderata di tutti gli elementi di armatura indossati. Alcuni elementi contribuiscono maggiormente rispetto ad altri.

Elemento di armatura	Percentuale del livello di protezione globale
CUIRASS [Corazza] Busto	40
HELMET [Elmo] Testa	10
PAULDRON [Spallone] Parte superiore del braccio	10
GAUNTLETS/BRACIERS [Guanti/Bracciali] Mani e polsi	10
GREAVES [Schinieri] Parte superiore delle gambe	10
BOOTS [Stivali] Parte inferiore delle gambe	10
SHIELD [Scudo] Parte sinistra e frontale del corpo. Consente la parata.	10

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 25

Uso delle armi

Per attaccare, tieni premuto il tasto sinistro del mouse e rilascialo. Più a lungo lo tieni premuto, più il colpo sarà potente, e più la tua fatica aumenterà.

Ogni arma ha inoltre un valore per ciascuno dei tre tipi di attacco: Chop [Taglio], Slash [Fendente], Thrust [Stoccata]. Il tipo di colpo viene determinato dal movimento del personaggio durante il colpo.

Chop: da fermo, o muovendosi diagonalmente
Slash: muovendosi lateralmente
Thrust: muovendosi in avanti o all'indietro

Altrimenti, puoi attivare l'opzione "Always Use Best Attack" [Usa sempre l'attacco migliore] nelle preferenze (vedi pag. 43). In questo modo utilizzerai sempre l'attacco più efficace, indipendentemente dal movimento. Di default, questa opzione è OFF.

Riparazione di armi ed armature

Durante l'uso, armi ed armature subiscono danni. Più danni un'arma subisce, meno danni è in grado di infliggere. Quando la sua condizione arriva a zero, l'arma o l'armatura diventa inutilizzabile. Puoi riparare le tue armi e le tue armature equipaggiandoti con martelli e altri utensili. Il successo della riparazione dipende dalla tua abilità Armorer e dalla qualità dell'utensile.

Oppure, puoi trovare qualcuno che ripari gli oggetti per te. Ciò ti costerà denaro, ma gli oggetti verranno sempre riparati al massimo della loro condizione.

Cadere a terra in combattimento

Durante il combattimento, può capitare che tu venga messo a tappeto da un colpo particolarmente potente dell'avversario. Una caduta è di durata abbastanza breve e può verificarsi in qualsiasi momento, indipendentemente dai tuoi livelli di Health e Fatigue. Quando sei a terra, non puoi parare né attaccare. Colpire qualcuno a terra infligge più danni, oltre a costituire un bersaglio più facile. Un alto livello di Agility aiuta a non venire messi a terra facilmente.

Perdere i sensi

Quando il tuo livello di Fatigue scende sotto lo zero, cadi a terra svenuto. Questo di solito accade quando qualcuno ti sferra un pugno. Il tempo per il quale rimani svenuto dipende da svariati fattori. Durante questo tempo non puoi parare nessun attacco. Quando sei svenuto gli attacchi corpo a corpo danneggiano la tua Health anziché la tua Fatigue.

Magia

L'uso della magia è legato al tuo livello di abilità nelle sei scuole di magia. L'incremento dell'efficacia dipende dall'uso e dall'addestramento nelle rispettive abilità. È possibile apprendere nuovi incantesimi acquistandoli da altri personaggi o completando determinate missioni.

School of Conjuration [Scuola dell'Evocazione]

L'Evocazione permette di richiamare esseri ed oggetti magici provenienti da altri mondi al tuo servizio. Gli effetti dell'evocazione comprendono la dominazione mentale di creature terrene e magiche, l'apparizione di armi ed armature ultraterrene e l'evocazione di poteri e schiavi Daedric al tuo servizio.

Turn Undead [Fuga dei non-morti]
Incrementa temporaneamente la propensione alla fuga delle creature non-morte (ovvero, la loro inclinazione a fuggire davanti ad un assalitore). La Potenza è il valore dell'aumento della propensione alla fuga.

Summon Creature [Evoca creatura]
Evoca una creatura dai Reami dell'Aldilà. La creatura appare sei piedi davanti all'evocatore e attacca qualsiasi entità che lo stia attaccando, finché l'effetto decade o la creatura evocata viene uccisa. Se evochi una creatura all'interno di una città, le guardie attaccheranno a vista sia te che la creatura.

Command [Comanda]
Obbliga le creature o gli umanoidi colpiti a combattere per te. La Potenza è il livello della creatura o dell'umanoide colpito.

Bound *Item* [Vincola *Oggetto*]
Evoca un Daedra minore sotto forma di oggetto magico Daedric dotato di luce propria. L'arma viene automaticamente brandita contro il bersaglio, spostando l'arma precedentemente usata nell'inventario.

School of Illusion (Scuola dell'Illusione)

L'Illusione ha effetto sulle mente e sulle percezioni degli esseri viventi.

Invisibility [Invisibilità]
Nasconde completamente il soggetto dalla vista degli altri. Se il soggetto attacca, parla o interagisce con oggetti (es. porte), l'effetto svanisce.

Chameleon [Camaleontismo]
Permette al soggetto di confondersi con l'ambiente circostante rendendosi invisibile. Il soggetto può attaccare ed usare oggetti senza annullare l'effetto, ma l'efficacia può variare da 1% a 100%. La Potenza è il grado di invisibilità.

Light [Luce]
Illumina l'area che circonda il soggetto colpito. Non causa alcun danno.

Sanctuary [Immunità]
Rende il soggetto più difficile da colpire. La Potenza è il valore che viene aggiunto alla capacità del soggetto di schivare gli attacchi.

Night-Eye [Occhio notturno]
Dà al soggetto la capacità di vedere al buio. La Potenza è il livello di illuminazione aumentato nell'ambiente.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 26
CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 27

School of Illusion (Scuola dell'Illusione) - Continua...

Charm [Fascinazione]
Migliora temporaneamente l'atteggiamento del soggetto verso il mago. Quando l'effetto termina, l'atteggiamento del soggetto ritorna al suo valore originale.

Paralyze [Paralisi]
Rende il soggetto incapace di muoversi per tutta la durata dell'effetto.

Silence [Silenzio]
Rende il soggetto temporaneamente incapace di lanciare incantesimi.

Blind [Accecamento]
Oscura la vista del soggetto, riducendo le sue probabilità di colpire con le armi o con attacchi corpo a corpo.

Sound [Suono]
Produce un suono insopportabile nella mente del soggetto. La Potenza è la riduzione della capacità del soggetto di lanciare incantesimi (e la Potenza relativa dell'intensità del suono).

Calm Humanoid or Creature [Calma Umanoide o Creatura]
Riduce il valore di attacco (ovvero la propensione ad attaccare). La Potenza è la quantità di valore di attacco ridotta. I non-morti, i Daedra e i manufatti non ne sono influenzati.

Frenzy Humanoid or Creature [Agita Umanoide o Creatura]
Incrementa il valore di attacco (ovvero la propensione ad attaccare). La Potenza è la quantità di valore di attacco incrementata. I non-morti, i Daedra e i manufatti non ne sono influenzati.

Demoralize Humanoid or Creature [Demoralizza Umanoide o Creatura]
Incrementa il valore di fuga (ovvero la propensione a fuggire da un attaccante). La Potenza è la quantità di valore di fuga incrementata. I non-morti, i Daedra e i manufatti non ne sono influenzati.

Rally Humanoid or Creature [Esalta Umanoide o Creatura]
Riduce il valore di fuga (ovvero la propensione a fuggire da un attaccante). La Potenza è la quantità di valore di fuga ridotta. I non-morti, i Daedra e i manufatti non ne sono influenzati.

School of Destruction [Scuola della Distruzione]

La Distruzione colpisce i vivi e i morti.

Damage [Danneggiamento]
Il mago emette un'energia magica che abbassa i valori di Health, Magicka, Fatigue e le abilità del bersaglio. Gli attributi possono essere ripristinati solo con una pozione o un incantesimo Restore. La Potenza è il numero di punti persi per ogni secondo di durata.

Fire Damage [Danno di fuoco]
Questo incantesimo produce una manifestazione elementale di fuoco. A contatto con il bersaglio, tale manifestazione esplode, causando danno.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 28

Shock Damage [Danno di shock]
Questo incantesimo produce una manifestazione elementale di lampo. La Potenza è il danno subito dal primo bersaglio incontrato dal percorso del lampo.

Frost Damage [Danno di ghiaccio]
Questo incantesimo produce una manifestazione elementale di ghiaccio. A contatto con il bersaglio, tale manifestazione causa danni da freddo sull'area colpita.

Drain [Prosciugamento]
Riduce temporaneamente il valore degli attributi Health, Magicka, Fatigue e le abilità del bersaglio. La Potenza è il numero di punti persi per ogni secondo di durata.

Poison [Avvelenamento]
Crea un getto di acido velenoso che causa danni Health all'obiettivo. L'obiettivo continua a perdere Health per tutta la durata dell'incantesimo, a meno che esso non venga neutralizzato da una cura contro i veleni.

Stunted Magicka [Blocco Magicka]
Impedisce al bersaglio di rigenerare Magicka durante il sonno per tutta la durata dell'effetto.

Weakness [Debolezza]
Riduce la resistenza del bersaglio ad elementi come il fuoco elementale, il ghiaccio elementale, lo shock elementale, la Magicka (non elementale), le armi normali (non incantate), le malattie comuni e non comuni e gli avvelenamenti.

Disintegrate Weapon or Armor [Disintegra arma o armatura]
Danneggia la Health di un'arma o armatura indossata da un bersaglio colpito o nel raggio di effetto.

School of Restoration [Scuola della Guarigione]

La Guarigione cura, ripristina e rinforza gli attributi e le abilità fisiche, cura le malattie e protegge il corpo da altre influenze maligne. Gli incantesimi di Restoration [Guarigione] possono anche aumentare o assorbire la forza, la resistenza, l'intelligenza, l'agilità e altri attributi fisici.

Cure [Cura]
Cura uno stato o una malattia specifica, tra cui Common Diseases [Malattie comuni], Blight Disease [Carbonchio], Corprus Disease [Corprus], Poison [Avvelenamento] (non ripristina la Health perduta, rimuove solamente il veleno) e Paralysis [Paralisi].

Restore [Ripristina]
Se gli attributi Health, Magicka, Fatigue o le abilità del soggetto sono state ridotte da un attacco magico, questo effetto li può ripristinare al loro valore iniziale. La Potenza sono le unità di attributo ripristinato per ogni secondo di durata.

Fortify Attribute [Fortifica attributi]
Incrementa temporaneamente il valore degli attributi Health, Magicka, Fatigue e le abilità del soggetto. La Potenza è il valore dell'incremento dell'attributo.

Fortify Maximum Magicka [Fortifica max Magicka]
Incrementa il valore massimo di Magicka del soggetto di un certo fattore. La Potenza viene moltiplicata per l'Intelligence del soggetto. Una Potenza di 2.0 produce un bonus di Magicka uguale all'Intelligence del soggetto x 2.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 29

School of Restoration (Scuola della Guarigione) - Continua...

Fortify Attack Bonus [Fortifica bonus di attacco]
Incrementa le possibilità di portare a termine con successo un attacco con armi o corpo a corpo.

Resist [Resistenza]
Incrementa la resistenza del soggetto ai seguenti effetti: fuoco elementale, ghiaccio elementale, shock elementale, attacchi magici, armi normali, malattie comuni, carbonchio, corprus, avvelenamento e paralisi. La Potenza è la riduzione percentuale dei danni subiti da tali effetti.

Remove Curse [Togli maledizione]
Rimuove una maledizione dal soggetto.

School of Mysticism [Scuola del Misticismo]

Il Misticismo si occupa della manipolazione di forze e confini magici per superare le strutture e le limitazioni del mondo fisico.

Dispel [Disincantamento]
Annulla gli effetti di incantesimi basati sulla Magicka nel soggetto. Non influenza le abilità, le malattie, le maledizioni o l'effetto costante di oggetti magici. La Potenza è la probabilità che l'incantesimo venga rimosso.

Soul Trap [Intrappola anima]
Se una creatura viene uccisa nel corso della durata dell'effetto, l'anima della creatura viene intrappolata nella più piccola gemma dell'anima libera nell'inventario del mago.

Telekinesis [Telecinesi]
Permette al soggetto di raccogliere oggetti, aprire contenitori o porte a distanza. La Potenza è le distanza, in piedi, che è possibile raggiungere.

Mark [Traccia]
Stabilisce una locazione obiettivo per l'incantesimo Recall.

Recall [Riporta]
Trasporta istantaneamente il mago all'ultima traccia stabilita con l'incantesimo Mark.

Divine and Almsivi Intervention [Intervento Divino o Almsivi]
Trasporta istantaneamente il mago all'altare del tempio più vicino. Per l'Intervento Divino, esso è l'Imperial Cult. Per l'Intervento Almsivi si tratta del Tribunal Temple.

Detect [Rilevamento]
Permette di percepire creature, oggetti incantati e chiavi. Essi appaiono come simboli sulla mappa. La Potenza è il raggio, in piedi, entro il quale è possibile il rilevamento.

Spell Absorption [Assorbimento incantesimi]
Permette al soggetto di assorbire il potere di un incantesimo di attacco e incrementare la propria Magicka. La Potenza è la percentuale di possibilità di assorbire l'incantesimo. Se l'incantesimo fallisce, l'incantesimo di attacco ha un effetto normale. La Magicka del soggetto non può venire incrementata oltre il suo valore massimo.

Reflect [Riflessione]
Riflette gli effetti di un incantesimo su chi lo ha lanciato. La Potenza è la percentuale di probabilità che l'effetto venga riflesso. Se l'incantesimo fallisce, l'incantesimo di attacco ha un effetto normale.

Absorb [Assorbimento]
Trasferisce temporaneamente una parte degli attributi Health, Magicka, Fatigue o delle abilità del bersaglio al mago. Le statistiche del mago non possono eccedere i valori massimi. Quando l'effetto termina, gli attributi del mago e del bersaglio ritornano ai valori precedenti. I cambiamenti in Health, Magicka e Fatigue sono permanenti.

School of Alteration [Scuola dell'Alterazione]

L'Alterazione si occupa della manipolazione del mondo fisico e delle sue proprietà naturali.

Water Breathing [Respirazione subacquea]
Permette al soggetto di respirare sott'acqua per la durata dell'incantesimo.

Swift Swim [Nuoto veloce]
Incrementa la velocità di nuoto del soggetto.

Water Walking [Marcia sull'acqua]
Permette al soggetto di camminare sull'acqua per la durata dell'incantesimo.

Shield [Scudo]
Crea uno scudo magico, di fuoco, di lampo o di ghiaccio intorno al corpo del soggetto. La Potenza viene aggiunta al valore di armatura del soggetto, e inoltre contribuisce a ridurre danni da fuoco, lampo o freddo.

Burden [Fardello]
Incrementa temporaneamente il peso trasportato dal soggetto. La Potenza è la quantità di peso aggiunto.

Feather [Piuma]
Riduce temporaneamente il peso trasportato dal soggetto. La Potenza è la quantità di peso diminuito.

Jump [Salto]
Incrementa l'altezza e la distanza dei salti del soggetto. La Potenza è proporzionale all'incremento in altezza e distanza.

Slowfall [Caduta lenta]
Riduce le velocità di caduta del soggetto, diminuendo il danno subito dall'impatto.

Levitate [Levitazione]
Permette al soggetto di levitare temporaneamente nell'aria. La Potenza è la velocità alla quale il soggetto può muoversi nell'aria.

Lock [Blocco]
Blocca un contenitore o una porta, fino al momento in cui non viene aperto da una chiave, da un grimaldello o da un incantesimo. La Potenza è il livello della serratura applicata.

Open [Apertura]
Apre un contenitore o una porta chiusi. La Potenza è il livello di serratura più alto che può essere aperto.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 30

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 31

Abilities [Doni]

Su Tamriel, molte razze godono di doni innati. Essi possono apparire come magie, ma non necessitano di energia magica e sono sempre attivi. I doni possono essere sia resistenze che debolezze particolari.

Powers [Poteri]

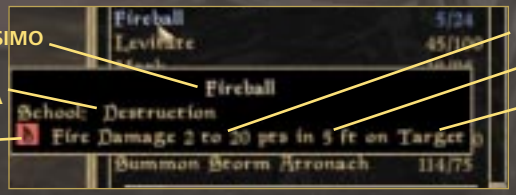
Molte razze e molti segni zodiacali godono di poteri speciali che possono essere usati una volta al giorno. I poteri vanno sempre a segno: sono quindi la più potente delle forme di magia. I poteri non sono inclusi nelle scuole di magia, per cui il loro utilizzo non migliora le abilità magiche.

Diseases [Malattie]

Sebbene non si tratti realmente di magie, gli effetti delle malattie possono essere molto simili. Vi sono tre tipi di malattie: comuni, carbonchio e corprus. Le malattie comuni non sono gravi. Possono essere curate facilmente in templi e santuari, ma devono essere curate altrimenti la gente avrà paura ad avvicinarsi. Il carbonchio è più grave, e pozioni e cure sono difficili da trovare. Il corprus non può essere curato. Alcuni sostengono che il vampirismo sia una malattia, ma non è mai stata trovata una cura adatta.

INCANTESIMI

Lanciare incantesimi con successo migliorerà le tue abilità nelle scuole di magia. Puoi acquistare nuovi incantesimi da vari personaggi in giro per il mondo.



NOME INCANTESIMO – Nome dell'incantesimo selezionato.

SCUOLA DI MAGIA – Nome della scuola di magia che governa l'uso di questo incantesimo. Ogni volta che si usa l'incantesimo con successo, si migliora la corrispondente abilità.

EFFETTI MAGICI – Qualsiasi effetto conseguente all'incantesimo. Se un incantesimo ha più effetti, il più difficile da ottenere verrà usato per determinare a quale scuola di magia appartiene.

POTENZA – La Potenza dell'effetto. Determina quanto danno l'incantesimo causa, o quanto aumenta o riduce gli attributi del bersaglio. Spesso ciò viene rappresentato da un intervallo numerico (es. da 1 a 10 punti). La Potenza viene scelta casualmente tra questi due numeri.

DURATA – La durata dell'incantesimo.

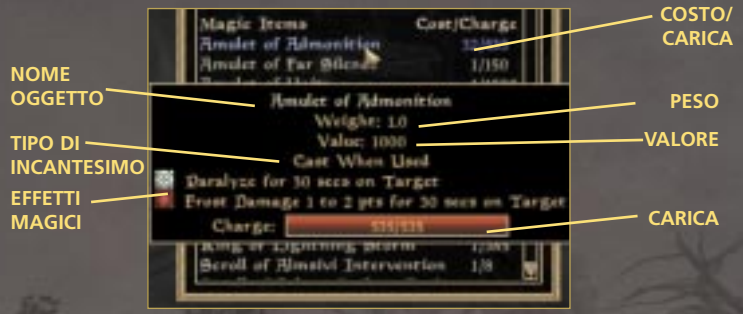
Range – Gli incantesimi possono scatenare il loro effetto in tre modi:
Touch – L'incantesimo ha effetto toccando il bersaglio.
Target – Un incantesimo che può venire lanciato a distanza.
Self – Un incantesimo che ha effetto automaticamente su chi lo lancia.

Area – Il raggio di efficacia di un incantesimo Touch o Target, misurato in piedi.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 32

Oggetti magici

Troverai una grande quantità di oggetti magici sparsi per il mondo, come anelli, amuleti, cinture, pergamene, armi, armature e molto altro. Alcuni, come le armi, lanceranno automaticamente un incantesimo ogni volta che li usi (es. colpendo un avversario). Altri ti permettono di lanciare incantesimi quando li indossi (es. Ring of Healing). Per fare in modo che un oggetto diventi la tua Magia Attiva, selezionalo dal menu Magic nell'elenco degli oggetti.



NOME OGGETTO – Nome dell'oggetto.

PESO – Peso dell'oggetto.

VALORE – Valore medio di vendita dell'oggetto.

TIPO DI INCANTESIMO – Indica quando gli effetti dell'incantesimo vengono rilasciati.
Cast When Used: deve essere lanciato come un incantesimo.
Cast When Strike: la magia ha effetto quando colpisce un bersaglio.
Constant Effect: è sempre in funzione.

EFFETTI MAGICI – Gli effetti magici causati dall'oggetto.

COSTO/CARICA – La quantità attuale e totale di carica magica dell'oggetto. L'uso dell'oggetto riduce le sua carica. Il prezzo dell'utilizzo dipende dalla tua abilità Enchant. Gli oggetti magici ripristinano lentamente la loro carica, o possono essere ricaricati da una gemma dell'anima.

Pergamene magiche

Le pergamene magiche sono oggetti speciali che possono essere usati una sola volta. Non possono essere ricaricati e, una volta usati, si autodistruggono. In pratica, si tratta di un incantesimo usa-e-getta. Per fare in modo che una pergamena diventi la tua Magia Attiva, selezionala dal menu Magic. Le pergamene magiche possono essere lanciate come gli incantesimi. Per per vedere l'incantesimo di una pergamena, evidenziala col cursore nell'Inventario o nel menu Magic.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 33

Spellmaking [Creazione di incantesimi]

I personaggi Creatori di incantesimi che incontrerai, dietro pagamento, sono in grado di combinare gli effetti degli incantesimi che hai appreso in nuovi incantesimi.

NOME – Clicca qui e digita il nome del nuovo incantesimo.

EFFETTI MAGICI – Gli effetti magici che hai appreso e che possono essere combinati.

EFFETTI COMBINATI – Gli effetti combinati, la loro potenza, durata, raggio e area.

COSTO – La quantità di Magicka richiesta per lanciare l'incantesimo.

PROBABILITÀ – La percentuale di probabilità di successo dell'incantesimo. Più alto è il tuo livello di abilità in quella particolare Scuola di Magia, più alte sono le probabilità di successo.

PREZZO– Il costo per la creazione del nuovo incantesimo.

Durante il dialogo, seleziona l'opzione Spellmaking. Seleziona gli incantesimi che desideri combinare con il pulsante sinistro del mouse. Quando clicchi per aggiungere un effetto magico, ne puoi modificare la potenza, durata ed area spostando i cursori a destra o a sinistra. Per rimuovere o modificare gli effetti, selezionali dalla lista Effects e edita le loro proprietà, oppure rimuovili cliccando sul pulsante Delete.

Aggiungere altri effetti o aumentarne potenza, durata ed area fa aumentare di conseguenza il costo. Quando hai terminato di creare il nuovo incantesimo, clicca sul pulsante Buy. In qualsiasi momento puoi cliccare sul pulsante Annulla per ritornare alla finestra del dialogo.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 34

Enchanting [Incantamento]

Per incantare un oggetto devi possedere una gemma dell'anima carica. Le gemme dell'anima di alta qualità possono intrappolare creature più grandi per creare incantamenti più potenti. Per intrappolare un'anima ti occorre una gemma dell'anima vuota, un incantesimo o una pergamena Soul Trap e una creatura vivente. Lancia l'incantesimo Soul Trap sulla creatura, poi uccidila. Alla sua morte, la sua anima verrà intrappolata nella gemma dell'anima precedentemente vuota. Evidenzia la gemma dell'anima e premi il tasto d per vedere se la creatura è rimasta intrappolata o meno.

Trova un Incantatore e seleziona Enchanting durante il dialogo. Oppure, fallo da solo selezionando una gemma dell'anima carica nel tuo inventario e premendo il tasto a per prenderla tra le mani. Il tuo successo dipende dalla tua abilità Enchant. Se paghi qualcun altro per farlo, il risultato sarà sempre positivo.

NOME – Clicca qui e digita il nome dell'oggetto incantato.

OGGETTO – Clicca qui per selezionare l'oggetto che vuoi incantare o ricaricare dal tuo inventario.

Soul – Clicca qui per selezionare la gemma dell'anima carica che vuoi usare per l'incantamento o la ricarica.

INCANTAMENTO – I punti di Incantamento usati e il numero totale di punti di Incantamento dell'oggetto selezionato. Più effetti aggiungi, più punti Incantamento vengono usati.

COSTO – La quantità di Magicka necessaria per l'utilizzo. Più effetti aggiungi, più alto è il costo. Il costo dipende dalla tua abilità Enchant.

PORTATA – La quantità di Magicka disponibile a piena carica.

EFFETTI MAGICI – Gli effetti degli incantesimi che hai appreso e che possono essere usati nell'incantamento.

EFFETTO – Gli effetti usati nell'incantamento, la loro potenza, durata ed area.

PORTATA – Cast When Used, Cast When Strikes, Constant Effect (solo con le gemme dell'anima più potenti), o Cast Once (una volta - solo per libri e pergamene).

Seleziona un oggetto da incantare e una gemma dell'anima carica dal tuo inventario. Seleziona l'effetto magico desiderato per quell'oggetto. Puoi impostare il raggio di ciascun effetto cliccando sul pulsante, e regolarne potenza, durata ed area spostando i cursori. Incrementare la potenza degli effetti magici consuma punti Incantamento. Per rimuovere o modificare incantamenti, selezionali dalla lista Effects e modifica le loro proprietà, oppure rimuovili cliccando sul pulsante Delete.

Quando hai terminato, clicca sul pulsante Buy. In qualsiasi momento puoi cliccare sul pulsante Annulla per ritornare alla finestra del dialogo.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 35

Potions [Pozioni]

Alchimisti, farmacisti e guaritori, ma anche i mercanti generici, vendono pozioni commerciali. Queste pozioni sono semplici ed affidabili, ma costose. Se la tua abilità Alchemy non è sufficientemente alta, gli effetti della pozione saranno segnalati da un punto interrogativo ("?"). Inoltre, puoi creare le tue pozioni usando l'abilità Alchemy. Per bere una pozione, selezionala nel menu Inventario.

Alchemy [Alchimia]

L'uso più semplice della tua abilità Alchemy consiste nell'assumere certi ingredienti per sperimentarne gli effetti benefici (o malefici). Gli ingredienti possono essere raccolti dai corpi delle creature e dalle piante, trovati in contenitori nelle città e negli edifici, o comprati da altri personaggi in giro per il mondo.

Evidenzia un ingrediente dal menu Inventario per vedere quali effetti causa. Se vedi degli spazi marcati con un punto interrogativo, significa che il tuo livello di Alchemy non è abbastanza alto per determinarne l'effetto.

Se il tuo livello di Alchemy non è abbastanza alto, quando mangi un ingrediente potresti essere colpito dal primo degli effetti nella lista di quell'ingrediente, anche se non sai di cosa si tratta.

Inoltre, con i necessari apparati ed ingredienti, puoi crearti tu stesso le pozioni. Più alta è la tua abilità, più alte sono le probabilità di creare una pozione, e che tale pozione sia potente.

NOME – Cambia il nome della pozione qui.

APPARATO – Mostra tutti gli apparati attivi. Gli apparati alchemici hanno diversi gradi di qualità; un apparato di alta qualità è più efficace e affidabile. Per creare una pozione devi equipaggiarti con l'apparato che desideri usare. Puoi aggiungere altri apparati cliccando sullo slot che desideri aggiungere/cambiare.

Ogni apparato esegue una determinata funzione:

Mortaio e pestello – Serve a mescolare una pozione, e ne determina la potenza iniziale.
Storta – Aumenta la potenza e la durata di tutti gli effetti positivi di una pozione.
Alambicco – Riduce la potenza e la durata di tutti gli effetti negativi di una pozione.
Calcinatore – Aumenta la potenza e la durata di tutti gli effetti di una pozione.

INGREDIENTI – Le pozioni richiedono almeno due ingredienti dallo stesso effetto. Quindi, due ingredienti con l'effetto Invisibility aggiungeranno Invisibility alla pozione.

EFFETTI – Gli effetti attuali della pozione. Come quando mangi un ingrediente, puoi non essere in grado di conoscere alcuni degli effetti. Essi saranno marcati con ("?").

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 36

FURTIVITÀ

MUOVERSI FURTIVAMENTE

È la capacità di non farsi vedere dalle creature o dalle persone vicine, da fermi o in movimento. Per muoverti furtivamente, tieni premuto il tasto Ctrl. Quando sei invisibile, appare un'icona sullo schermo. Se vieni visto, l'icona scompare. Muovendoti furtivamente potrai tentare un borseggio, rubare oggetti, scassinare serrature e compiere altri atti illegali senza essere colto sul fatto. Anche il peso dei tuoi stivali gioca una parte nella tua capacità di non farti notare. L'icona Movimento furtivo non significa che stai migliorando la tua abilità Sneak, ma solo che in quel momento non sei visibile.

DERUBARE

Per rubare un oggetto ad una persona devi prima trovarti in modalità furtiva. A questo punto, avvicinati alla persona in questione e premi la barra spaziatrice quando il nome dell'individuo appare sulla sua testa. Appare una finestra contenente l'inventario i quella persona. Siccome il borseggio è basato sull'abilità Security, non sempre vedrai tutto ciò che la persona sta trasportando, e ciò che vedi potrebbe cambiare ogni volta che tenti di borseggiare la stessa persona. Se vedi un oggetto che vuoi tentare di arraffare, cliccalo col tasto sinistro del mouse. Se hai successo, continuerai a rimanere invisibile. Se vieni visto, la persona dirà qualcosa e probabilmente denuncerà il crimine, o ti attaccherà.

FURTO

In modalità furtiva, puoi tentare di prendere oggetti che non ti appartengono. Questi oggetti possono trovarsi all'aperto, o all'interno di contenitori (vedi pag. 40). Ogni oggetto rubato viene aggiunto al tuo inventario. Nota che non puoi rivendere oggetti rubati al loro proprietario originale. Per ulteriori informazioni su crimini e prigione, vedi pag. 39.

FORZARE SERRATURE

I grimaldelli (Lockpicks) hanno diversi livelli di qualità e un numero limitato di utilizzi. Per forzare una serratura, imbraccia il tuo grimaldello ed evidenzia la porta o il contenitore chiusi. Premi il tasto F per attivare il grimaldello e clicca il tasto sinistro del mouse per tentare la forzatura. Le tue probabilità di successo dipendono dalla qualità del grimaldello, dal livello della serratura e, soprattutto, dalla tua abilità Security. Ogni tentativo di forzare una serratura conta come un utilizzo del grimaldello. Se la forzatura riesce, potrai successivamente aprire quella porta o quel contenitore.

DISARMARE TRAPPOLE

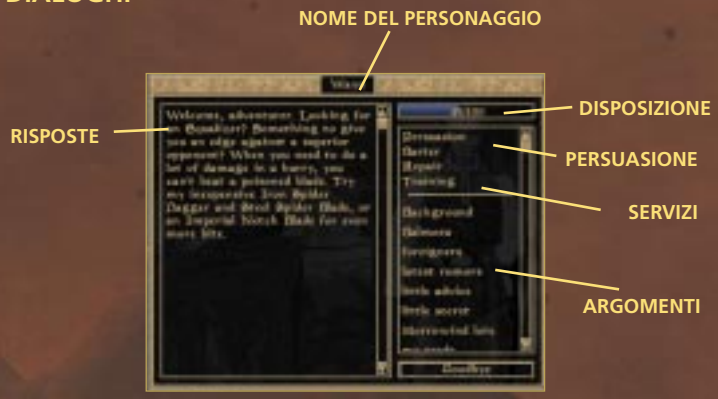
Ogni oggetto protetto da una trappola verrà identificato come tale quando lo guardi. L'abilità nel disarmare una trappola richiede un buon livello nell'abilità Security ed un'esca (Probe), che devi tenere in mano. Imbraccia l'esca, evidenzia l'oggetto intrappolato, premi il tasto F per attivare l'esca e clicca il tasto sinistro del mouse per tentare di disarmare la trappola. Come per la forzatura della serrature, la qualità dell'esca influenza la probabilità di successo.

COLPO CRITICO

Se riesci ad avvicinarti ad un personaggio senza essere visto (cioè in modalità furtiva), il tuo primo attacco ravvicinato produrrà molti più danni (4 volte di più), e apparirà una nota Critical Hit. Tutti gli attacchi successivi conteranno come attacchi normali.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 37

DIALOGHI



Per avviare un dialogo con un personaggio, premi spazio quando vedi il suo nome apparire sulla sua testa. Il menu del dialogo è composto da diverse aree.

Nome del personaggio
Il nome della persona alla quale stai parlando.

Argomenti
Nella lista degli argomenti appare un elenco di tutto ciò che puoi chiedere ad un personaggio. Parlare di determinati argomenti a volte fa apparire nuovi argomenti nella lista. Sebbene tu possa fare domande su tutto ciò di cui quel personaggio ha conoscenza, egli potrebbe dirti tutto ciò che sa oppure no, a seconda della sua Disposizione.

Disposizione
Quando appare il menu del dialogo, vedrai una barra blu con un numero. Questo numero rappresenta la Disposizione del personaggio verso di te, su una scala da 0 a 100. Più alto è il numero, più egli è ben disposto verso di te. Ciò significa che potrebbe aver voglia di parlare con te di argomenti di cui normalmente non parlerebbe, affidarti delle missioni, o offrirti servizi che altrimenti non ti avrebbe offerto. Al contrario, se il numero è basso, significa che non gli piaci e sarà meno disposto a parlarti o a fare qualcosa per te.

La Disposizione di una persona è basata su un gran numero di fattori, tra cui la razza, la classe, la reputazione, l'affiliazione a certe fazioni, e al giudizio di quella persona sulle tue azioni precedenti (ad esempio, se hai aiutato un membro della sua gilda, o se hai derubato o ucciso un suo amico). Puoi modificare la Disposizione di un personaggio usando la Persuasione.

Risposte
Qui vedrai la risposta del personaggio alle tue domande. Le parole evidenziate in blu sono argomenti ulteriori. Queste informazioni verranno inoltre registrate nel tuo Diario.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 38

Admire: Riempire qualcuno di complimenti può spesso cambiare il suo atteggiamento nei tuoi confronti. Se sei bravo e dai l'impressione di essere sincero, la sua Disposizione migliorerà. Se fallisci, la persona si accorgerà della tua falsità e sarà più mal disposta di prima.
Taunt: Attaccare le persone in città è illegale, e le guardie verranno ad arrestarti non appena inizierai un combattimento. Un modo per combattere senza venire arrestato è provocare il tuo interlocutore fino al punto di fargli affondare il primo colpo, dopodichè sei autorizzato a difenderti senza venire perseguito. Una provocazione fallita riduce la disposizione della persona nei tuoi confronti.
Intimidate: Se non vuoi pagare e non ti senti in grado di sostenere un combattimento, puoi sempre provare a fare il bullo. Un'intimidazione andata a segno migliora la disposizione dell'interlocutore nel breve periodo, e può aiutarti ad ottenere informazioni preziose. Ma ti accorgerai che, dopo che te ne sarai andato, la persona ti amerà ancora meno di prima, e sarà sempre più difficile minacciarla in futuro. Una intimidazione fallita riduce la disposizione della persona nei tuoi confronti.
Bribe: A volte, la via più rapida per raggiungere il cuore di una persona passa attraverso il suo portafoglio. Ma la corruzione funziona per alcuni, non per tutti… in particolare non per coloro che possiedono alti principi morali ed etici. Il denaro della 'bustarella' ti viene prelevato solo se il tentativo di corruzione ha successo, altrimenti l'interlocutore si sentirà insultato dalla tua offerta, e la sua disposizione crollerà.

Servizi
Molte delle persone che incontrerai ti offriranno i loro servizi. Tali servizi possono essere commerciali, oppure di addestramento, o di guarigione. Il menu del dialogo elenca i servizi offerti dal tuo interlocutore. Seleziona il servizio desiderato per avere ulteriori informazione su ciò che egli ha da offrirti (ad esempio, un elenco di abilità e il costo del relativo addestramento). I servizi disponibili sono:
Barter [Baratto] – Comprare e vendere oggetti. Vedi sotto.
Enchanting [Incantamento] – Incantare oggetti presenti nel tuo inventario con effetti che hai appreso. Vedi pag. 35.
Repair [Riparazione] – Riparare armi ed armature.
Spells [Incantesimi] – Apprendere nuovi incantesimi.
Spellmaking [Creazione di incantesimi] – Combinare gli effetti di incantesimi già noti per crearne di nuovi. Vedi pag. 34.
Training [Addestramento] – Pagare per incrementare un'abilità di un punto.
Travel [Viaggio] – Acquistare spostamenti rapidi verso altri luoghi.

Baratto
Con alcune delle persone che incontri puoi acquistare e vendere oggetti. Scegliendo Barter, verranno visualizzati sia il tuo inventario che quello dell'interlocutore. Seleziona gli oggetti che desideri acquistare da una persona, che verranno temporaneamente posizionati nel tuo inventario. Puoi inoltre tentare di vendere qualcuno dei tuoi oggetti selezionandolo dal tuo inventario.

La differenza tra il costo dei beni che acquisti e quelli che vendi è visualizzata in basso. Se il valore dei beni acquistati è maggiore di quello dei beni venduti, vedrai un TOTAL COST. Al contrario, vedrai un TOTAL SOLD. Puoi modificare l'offerta che ti viene proposta cliccando sui pulsanti "-" e "+" per aggiungere o togliere denaro al totale. Quando sei pronto a fare la tua offerta, clicca sul pulsante Offer. L'altra persona sceglierà se accettare o rifiutare l'affare in base alla cifra e alla tua abilità Mercantile. Se l'offerta viene rifiutata, la sua disposizione si abbasserà di un punto.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 39

LIBRI

Nel corso delle tue avventure troverai libri di ogni genere. I libri possono essere composti di molte pagine. Clicca i pulsanti Prev [Precedente] e Next [Successiva] per sfogliare le pagine. Se possiedi un mouse con la rotella, puoi usarla per sfogliare. Quando raccogli un libro e lo leggi, hai la possibilità di rimetterlo dove lo hai trovato (clicca su Close) o inserirlo nell'inventario (clicca su Take). Tieni presente che di solito i libri appartengono a qualcuno, quindi prenderli è considerato un furto, e il proprietario si comporterà di conseguenza (se ti vede).

Alcuni libri contengono informazioni sulla storia e la cultura di MORROWIND e Tamriel. Altri forniscono lezioni che ti aiutano a migliorare le tue abilità. Aprendo uno di questi libri, apparirà un messaggio che ti comunica quale abilità è stata migliorata. Un libro può migliorare un'abilità una sola volta... rileggerlo non servirà a nulla.

DIARIO

Il tuo diario è uno strumento prezioso per tenere traccia delle informazioni che hai raccolto. Per aprire il diario, premi il tasto J. Esso si aprirà all'ultima pagina scritta. Puoi sfogliare le pagine usando i pulsanti Prev e Next o la rotella del mouse, e così potrai leggere informazioni sulle missioni che ti sono state affidate, o che hai completato, e altri importanti avvenimenti.

Noterai che alcune parole sono evidenziate in blu. Queste parole sono argomenti che si trovano nella tua lista degli argomenti, che tiene traccia di tutto ciò che ti è stato detto su quel particolare argomento. Puoi cliccare la parola in blu, oppure cliccare su Topics per vedere la lista degli argomenti. Seleziona la lettera che vuoi usare per vedere gli argomenti disponibili. Puoi selezionare un argomento dalla lista, oppure ccliccare su Cancel per tornare all'indice e scegliere un'altra lettera. Clicca di nuovo su Journal per tornare al Diario.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 40

I CONTENITORI

I contenitori possono essere forzieri, sacchi, casse, barili, cadaveri ed altro. Quando vuoi accedere all'inventario di un contenitore, centralo sullo schermo per farne apparire il nome e premi Spazio. Prendi e sposta nel tuo inventario tutti gli oggetti che ti interessano. Clicca sul pulsante Take All per raccogliere tutti gli oggetti insieme. Premi Spazio di nuovo per richiudere il contenitore. Puoi anche spostare oggetti nel contenitore cliccando sull'oggetto nel tuo inventario e spostandolo nella finestra del contenitore. Puoi inltre abbandonare oggetti nel mondo circostante.

Alcuni cadaveri possiedono un pulsante Dispose of Corpse. Cliccandolo, raccoglierai tutti gli oggetti che porta addosso e ti libererai del cadavere, facendolo scomparire dal mondo.

Siccome la gente ama la sicurezza, spesso i contenitori sono chiusi a chiave, o addirittura muniti di trappole. Per aprire tali contenitori devi usare un grimaldello e/o un'esca. Se vieni sorpreso a rubare oggetti, potresti essere denunciato alle guardie. Vedi Furto, pag. 41, e Crimini e Prigione, qui sotto.

Riposo e Attesa

Premi T per riposare. Se sei all'interno di una città, devi trovarti sotto un tetto per riposare (Rest). Per le strade puoi solo attendere (Wait). Riposare in aperta campagna è permesso, se ti trovi abbastanza lontano dalla città e se non vi sono nemici in giro, ma può rivelarsi pericoloso. Puoi affittare una stanza con letto in una taverna della città. Se appartieni ad una fazione, puoi utilizzare un letto in una delle loro stanze senza venire disturbato. Dormire nel letto di qualcun altro è considerato un crimine.

L'attesa è utile se vuoi far passare il tempo più rapidamente fino ad un'ora stabilita (o finchè non cambia il tempo). L'attesa ricarica solo la tua Fatigue, mentre il riposo ricarica Fatigue, Health e Magicka. Inoltre, il riposo è l'unico modo per avanzare di livello dopo aver raggiunto il numero richiesto di abilità.

Viaggiare rapidamente

Essendo le terre di Morrowind così vaste, troverai una grande quantità di modi per viaggiare velocemente in giro per il mondo. Viaggiare a piedi può mandarti incontro a molte eccitanti avventure, ma può anche condurti ad una morte prematura. Alcune opzioni disponibili sono le Silt Striders, le barche e il teletrasporto presso le Gilde dei Maghi. La Mappa di Vvardenfell mostra la posizione delle Silt Striders e delle Barche (Boats) su Morrowind. Ogni tipo di viaggio può essere acquistato parlando con la persona che offre il servizio, e selezionando Travel. Usa il viaggio rapido ogni volta che te lo puoi permettere, per evitare brutti incontri e per risparmiare tempo.

Crimini e prigione

In generale, le seguenti azioni sono considerate crimini e vengono sanzionate se vieni colto sul fatto: prendere qualcosa che non ti appartiene, iniziare un combattimento in città (l'autodifesa è consentita), uccidere qualcuno, dormire nel letto di qualcun altro. Quando ti viene notificato un crimine, viene aggiunto denaro alla tua Taglia (Bounty). Se entri in una città con una taglia sulla testa, le guardie potrebbero arrestarti. Se scappi, ti inseguiranno. Se riesci a sfuggire, scoprirai che il sistema giudiziario è molto efficiente, e ovunque andrai, ci saranno sempre guardie che cercheranno di arrestarti. Quando ti acciuffano, hai diverse possibilità.

1. Se possiedi denaro sufficiente, puoi pagare la Taglia sulla tua testa ed evitare la prigion . Se hai rubato degli oggetti, anch'essi ti verranno confiscati, compresi quelli che hai rubato senza farti scoprir . Le guardie sono in grado di riconoscere la mercanzia rubata.

2. Puoi resistere all'arresto, che è una pessima idea perché a) le guardie sono molto forti, e b) non farai che aumentare l'elenco dei crimini di cui ti sei macchiato, e la tua taglia aumenterà ancora.

3. Puoi accettare di andare in prigione. Durante la detenzione, alcune delle tue abilità si abbasseranno. Il numero di abilità, e la quantità della riduzione, dipendono dal tempo passato in cella. Inoltre, tutti gli oggetti rubati ti verranno confiscati.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 41

CARICAMENTO E SALVATAGGIO

Dopo aver completato la creazione del personaggio e lasciato l'Ufficio del Censo di Seyda Neen, puoi salvare il gioco in qualsiasi momento. Per creare una partita salvata, premi il tasto Esc e scegli Save Game dal menu principale. Puoi ora scegliere di salvare la partita con un nuovo nome scegliendo "New Save Game" all'inizio dell'elenco, o sovrascrivere un salvataggio precedente scegliendolo dalla lista e cliccando Save.
Puoi inoltre caricare un gioco dal menu principale scegliendo Load. Vedrai un elenco di tutte le partite salvate. Le partite sono elencate in ordine cronologico, con le più recenti all'inizio.

MENU OPZIONI

Puoi accedere al menu Opzioni dal menu principale quando carichi MORROWIND, o in qualsiasi momento durante il gioco, premendo il tasto Esc. Il menu Opzioni ti permette di modificare le impostazioni di audio, video, controlli e preferenze.

AUDIO

Usando questo menu puoi regolare il volume di Voices [Voci], (Sound) Effects [Effetti sonori], Footsteps [Rumore dei passi] e Music [Musica]. Puoi migliorare le prestazioni del gioco azzerando la musica. L'impostazione 3D Audio Quality a High [Alta] offre effetti sonori posizionali molto migliori, ma potrebbe causare problemi su alcune schede audio.
Se la tua scheda non è completamente compatibile con DirectX 8.1, potresti avere problemi di cattiva qualità sonora o blocchi. Se ciò accade, riduci l'accelerazione hardware della scheda dal Pannello di Controllo di Windows.

CONTROLS [CONTROLLI]

Puoi riassegnare i tasti/pulsanti per ogni azione cliccando sull'azione nella sezione Controls, e premendo il nuovo tasto/pulsante.

Reset Controls [Ripristina controlli] – Per ripristinare le impostazioni originali dei controlli, seleziona il pulsante "Reset Controls". Ti verrà chiesta una conferma.

Invert Y Axis [Inversione asse Y] – Questo permette di cambiare la direzione dello sguardo quando si sposta il mouse sull'asse verticale. Per default, muovendo il mouse all'indietro si guarda verso l'alto.

Enable Joystick [Abilita joystick] – Consente di riassegnare i controlli al joystick. Assicurati di aver già calibrato il joystick in Windows.

X Axis Movement [Movimento asse X] – Determina se usare il movimento sull'asse X per ruotare o per spostarsi lateralmente. Usato solo con il joystick.

Vertical Sensitivity [Sensibilità verticale] – Determina la velocità di rotazione della visuale quando si muove il mouse avanti e indietro. Più alta è la sensibilità, più rapida sarà la rotazione.

Horizontal Sensitivity [Sensibilità orizzontale] – Determina la velocità di rotazione della visuale quando si muove il mouse a destra o a sinistra. Più alta è la sensibilità, più rapida sarà la rotazione.

PREFERENZE

Help Menu Delay [Ritardo menu aiuto] – Quanto tempo trascorre prima che appaia il menu di aiuto per un oggetto centrato sullo schermo, o puntato dal cursore.

Menu Transparency [Trasparenza dei menu] – Permette di modificare la trasparenza dello sfondo di tutti i menu.

AI Distance [Distanza IA] – Determina quanto tempo macchina viene assegnato ai personaggi sullo schermo. È possibile migliorare le prestazioni del gioco impostando una distanza minore.

Auto-Save When Rest [Salvataggio automatico durante il Riposo] – Abilitando questa opzione il gioco viene automaticamente salvato nello slot "AutoSave" nella lista delle partite salvate ogni volta che si riposa o si attende.

Always Use Best Attack [Usa sempre l'attacco migliore] – Se è On, viene sempre usato l'attacco migliore per l'arma che stai adoperando, indipendentemente dalla direzione del tuo movimento. Se è Off, effettuerai una stoccata muovendoti avanti o indietro, un fendente muovendoti a destra o a sinistra e un taglio muovendoti in diagonale o restando fermo.

Crosshair [Mirino] – Visualizza un piccolo mirino al centro dello schermo durante il gioco.

VIDEO

Resolution [Risoluzione] – Elenca le risoluzioni disponibili per la tua scheda video e il tuo monitor. Puoi migliorare le prestazioni del gioco riducendo la risoluzione.

View Distance [Campo visivo] – Il cursore determina la distanza fino alla quale puoi vedere nel gioco. Puoi migliorare le prestazioni del gioco riducendo il campo visivo.

Gamma Correction [Correzione Gamma] – Permette di regolare la luminosità del gioco.

Real-time Shadows [Ombre in tempo reale] – Determina quante ombre vengono visualizzate contemporaneamente. Puoi migliorare le prestazioni del gioco portando il cursore su Off.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 42

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 43

RICONOSCIMENTI

Capo progetto
Todd Howard

Progettista capo
Ken Rolston

Programmatore capo
Craig Walton

Programmatore capo Xbox
Guy Carver

Responsabile grafico
Matthew Carofano

Responsabile grafico personaggi
Christiane Meister

Programmatori
Guy Carver
Ahn Hopgood
Scott Franke
Chris Innanen
Mat Krohn
Mike Lipari
Steve Meister
Matt Picioccio
Kerry Sergent
Craig Walton

Programmatori addizionali
Hal Bouma
Victor Breuggemann
Dave DiAngelo
Òdell Hicks
Scott Hofmann
Andrew Nunn
Casey ÒToole
Erik Parker

Grafica ambiente ed edifici
Hope Adams
Noah Berry
Mark Bullock
Matthew Carofano
Christine Miller
Gary Noonan

Grafica ambiente ed edifici addizionale
Shirin Alkaissi
Brian Chapin
Royal Connell
Bryan Card
Gavin Carter
Kevin Shriner
Frank Ward

Grafica personaggi e creature
Tohan Kim
Christiane Meister
Juan Sanchez

Grafica personaggi e creature addizionale
Wan Chiu
Sean Ekanayake
Sean Foyle
Josh Jones
Mark Jones
Andrew Rai
Michael Smith
Ka-Kei Wong

Bozzetti
Michael Kirkbride

Testi e progetto avventure
Douglas Goodall
Mark Nelson
Ken Rolston

Testi e progetto avventure addizionali
Bill Burcham
Todd Howard
Michael Kirkbride
Ted Peterson
Todd Vaughn

Effetti sonori
Jason Ruddy

Musica originale composta e prodotta da
Jeremy Soule
www.jeremysoule.com

Responsabile controllo qualità
Mike Fridley

Controllo qualità
Absolute Quality Inc.

Produttori associati
Ashley Cheng
Todd Vaughn

Voci
Jeff Baker
Jonathan Bryce
Lynda Carter
Linda Canyon
David DeBoy
Shari Elliker
Catherine Flye
Cami St. Germain
Gayle Jessup
Wes Johnson
Melissa Leebaert
Michael Mack
Elisabeth Noone
Dude Walker

Registrazione voci
Absolute Pitch Studios,
Washington DC

Creazione Manuale
Pete Hines
Ashley Cheng

Grafica manuale e packaging
Michael Wagner

Responsabile vendite nazionale
Lori Rehr

Direttore PR & marketing
Pete Hines

Presidente
Vlatko Andonov

Idea originale
Todd Howard e Ken Rolston

Progetto gioco
The Morrowind Team

Ringraziamenti speciali a
Don Nalezyty, Julian Lefay, Bruce Nesmith, Kurt Kuhlmann, Hugh Riley, Colin Williamson, Chris Ondrus, Brian Stokes, Chris Weaver, Brian Harvey, Greg James, Kelly Tofte, Kevin Bachaus, Brent Erickson, Numerical Design Limited, Kim Howard, Jeff Howard, Indy, Jody Innanen, Rachel Noble, Mike & Ellen Lipari, Kim & Bryan Rankin, Gary Noonan Sr., Cappy the Parrot, Kezune, Mo, Regis Philbin, Antonio Lang, Stephanie Scheibley, Shannon e Connor Hines, Alan Nanes, Steve Adamo, Kenny McDonald, tutti i forum e i siti dei fan, i nostri amici e le nostre famiglie.

UBI Soft Entertainment
Thomas Petersen,
Delphine Delesalle, Rémi Perreault,
Sébastien Pavia, Stefano Rigattieri

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 44